

Belgien bfr 220,- Dänemark dkr 39,50 Frankreich FF 33,- Griechenland Dr 1530,-
Italien Lit 11.800 Luxemburg Lfr 220,- Niederlande hfl 12,50 Österreich öS 80,-
Schweiz sfr 9,90 Spanien ptas 900,- ISSN 0947-7810
Das meistgekauf
PC Games
7 JAHRE PC GAMES!
Poster: SHADOWMAN
Vollversion: DETHKARZ
Tastatur-schablone: C&C 3
10/99 nur DM 9,90
Die Nr.1
MIT 2 CD-ROMs
VOLLVERSION
DETHKARZ
Futuristisches Action-Rennspiel mit atemberaubender 3D-Beschleunigung und Karrieremodus.
SHADOWMAN
EXKLUSIV: Der größte Level des Lara-Killers voll spielbar! Ausführlicher Testbericht und Komplettlösung im Heft!
RALLY CHAMPIONSHIP
EXKLUSIV: Testen Sie Ihre Fahrkünste in der Wald-Etappe des detailreichsten Rennspiels aller Zeiten!
HEISSE VIDEO-REPORTAGEN:
C&C 3, alle neuen EA-Sports-Spiele, Livebericht von der LAN-Party
21 NEUE PATCHES:
X: Beyond the Frontier, Baldur's Gate, Hidden and Dangerous, Falcon 4.0 u.v.m.
KANE PACKT AUS:
Exklusiv-Interview mit dem C&C-Star!
C&C 3
DURCHGESPIELT!
15 Seiten über das Spiel des Jahres!
Exklusive Video-Reportage auf CD!
Extra-Beilage mit allen Strategien und Karten für beide Kampagnen!
Die ultimative Lösungshilfe zu C&C 3! Extra-Beilage mit allen Karten!
Getestet: Drakan, ShadowMan, System Shock 2, Darkstone.
Tips & Tricks: Bundesliga Stars, Dungeon Keeper 2 Profi-Tips.
omputer
D-Qualität: sehr gut
TESTSIEGER
4 391278 209902 10



WHATS UP?

Grund zum Feiern

Do., 29. Juli 1999

Hardware-Hersteller Elsa lädt zum *Unreal Tournament*-Deathmatch nach München, wo sich fast die komplette deutsche Spiele-Fachpresse versammelt hat, um der Konkurrenz mal so richtig zu zeigen, wo der Hammer hängt. Mit CD-ROM-Redakteur Jürgen Melzer und Assistent Marcus Esposito schicken wir zwei unserer routiniertesten Mehrspieler-Profis an den Start. Wir staunen nicht schlecht, als die Abordnung der COMPUTEC MEDIA AG in den darauffolgenden frühen Morgenstunden mit stolzgeschwellter Brust und den Trophäen für den ersten, zweiten und fünften Platz zurückkehrt.

Mo., 2. August 1999

Sieben Jahre ist es jetzt her, daß um diese Zeit die allererste PC-Games-Ausgabe layoutet wurde. Natürlich könnten wir Ihnen nun an dieser Stelle lediglich ein spontanes, von Herzen kommendes, ernstgemeintes „Dankeschön" sagen für die tolle Unterstützung. Doch stattdessen machen wir uns lieber an die Arbeit, opfern Feierabende und Wochenenden und produzieren für Sie eine megadicke PC Games (260 Seiten), legen ein edles DIN-A2-*ShadowMan/Southpark*-Wendeposter bei, organisieren eine hochwertige Vollversion (*Dethkarz*) und helfen *Command & Conquer 3*-Spielern mit einer Tastaturschablone sowie sämtlichen Missions-Übersichtskarten der beiden Kampagnen. Alles unter dem Motto „Alles Gute zum Geburtstag".

Mi., 4. August 1999

Ein stillgelegtes Zechengelände in Duisburg-Meiderich: Neugierig bleiben Ausflügler stehen und wundern sich, was in den abgedunkelten und hermetisch abgeriegelten Räumen vor sich gehen mag. Sie können ja nicht ahnen, daß in diesen geweihten Hallen nicht nur einer der prominentesten Computerspieledesigner der Neuzeit zugegen ist (namentlich Westwood-Studios-Boß Brett Sperry), sondern auch das begehrteste Stück Software des ausgehenden 20. Jahrhunderts probegespielt wird. Warum *Command & Conquer 3: Tiberian Sun* an dieser historischen Stätte und nicht in den Redaktionsräumen einem fundierten Test unterzogen wird, warum es eigentlich gar kein „richtiger" Test ist und wie es PC Games trotzdem geschafft hat, noch rechtzeitig eine endgültige Version des Echtzeitstrategie-Hits zu ergattern, lesen Sie in unserem 15seitigen Bericht rund ums Spiel des Monats ab Seite 108.

Do., 12. August 1999

„Schwarze Schrift auf gelbem Grund, halte Abstand, bleib gesund": Daß diese goldene Faustregel auf Deutschlands Autobahnen auch beim *Autobahn Raser 2* gilt, hat Harald Wagner bei einer Probefahrt mit diesem Rennspiel anläßlich seines Besuchs der Programmierer in Mülheim/Ruhr festgestellt. Das holländische Programmierteam Davilex beweist eine gesunde Portion Selbstironie, indem es niederländische Wohnwagen eingebaut, die chronisch auf der linken Spur mit 80 km/h dahinschleichen und ohne Vorwarnung ausscheren. Was Sie auf den exakt nachgebildeten Autobahnen Deutschlands sonst noch so erleben können, erfahren Sie ab Seite 108.

Mi., 18. August 1999

Tagtäglich steht Leserbrief-Sezierer Rosshirt in der Chefredaktion auf der Matte und jammert über die Lawine an Einsendungen, die aufgrund des Gewalt-Feedbacks in PC Games 9/99 über ihn hereinbricht. Von Verständnis für die von allen Seiten gepiesackte Bundesprüfstelle über offen bekundeten Unmut bis hin zu konstruktiven Vorschlägen zur Beilegung der Interessenskonflikte reicht die Palette an Briefen und E-Mails. So viele Meinungen, so wenig Platz – erst recht wegen der vielen Top-Hits, die für diese Ausgabe anstehen. Wir wollen und dürfen noch nicht zuviel verraten, aber wenn alles klappt, können wir Ihnen für die PC Games 11/99 ein echtes Schmankerl rund ums Thema „Gewalt & Computerspiele" versprechen.

Do., 19. August 1999

Star Wars: Episode I: Die Dunkle Bedrohung: Das größte Filmgeschäft aller Zeiten (so der inoffizielle Titel) startet heute in den deutschen Kinos. Ob es das Spezialeffekt-Märchen hierzulande schafft, den Leonardo-di-Caprio-Kutter *Titanic* an den Kassen zu versenken? In den USA blieben die Zuschauerzahlen hinter den optimistischen Prognosen zurück. Gleiches gilt für die Qualität der beiden dazugehörigen PC-Spiele (ein Action-Adventure, ein Rennspiel), die rund um den Film gestrickt wurden – offensichtlich mit einer etwas zu heißen Nadel. Für PC-spielende *Star Wars*-Fans heißt es jetzt: Daumen drücken, daß der *Jedi Knight*-Nachfolger *Obi-Wan* den Erwartungen gerecht wird.



Einen fulminanten Start in einen heißen Spieleherbst und viel Spaß mit *Command & Conquer 3* und natürlich mit der Jubiläums-Ausgabe 10/99 wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team

INHALT

MAGAZIN

RUBRIKEN

CD-ROM-Backlays 243
Editorial 3
Einkaufsführer 244
Hotlines 254
Impressum 256
Inserentenverzeichnis 254
Leserbriefe 252
News 10
So testen wir 106
Terminkalender 257
Vorschau 258

SPECIAL

Activate '99 43
Activisions Minimesse ist zur festen Institution geworden. Erfahren Sie alles über die neuen Spiele.

EA Sports 2000 28
Das nächste Millennium naht unaufhaltsam – und mit ihm ein neuer Schwung sportlicher EA-Titel.

Feedback: Flugsimulationen 176
Was halten PC-Games-Leser von Flugzeugen und Hubschraubern? Ihre Meinung war wieder gefragt.

Insight: Anstoss 3 188
Ascaron macht Fortschritte. In unserer Serie berichten wir über den Status des Fußballmanagers.

Insight: Kane 184
Wer einen privateren Blick hinter die Fassade von Bad Boy Kane riskieren will, studiert unser Porträt.

Lionhead-Tagebuch, Teil 22 182
Steve Jackson verrät, warum Lionhead wirklich so viel Aufmerksamkeit seitens der Medien bekommt.



Command & Conquer 3

Während Deutschlands restliche Fachmagazine geduldig auf eine Testversion von Tiberian Sun warten, haben wir das Strategie-Epos anhand einer fertig verpackten Version bereits durchgespielt. Welche Stärken und Schwächen der Diamant dabei aufblitzen ließ, erfahren Sie in unserem 15-seitigen Bericht ab Seite 108. Darüber hinaus: sämtliche Karten des Singleplayermodus in der Sonderbeilage, Kane im Interview ab Seite 184, die praktische C&C-Tastaturschablone sowie das große Video-Special auf CD-ROM!

108

PREVIEW

Abomination 80
Söldnerspektakel trägt dick auf: In einer endzeitlichen Welt drohen Mutanten, Sekten und Killerviren.

Age of Empires 2 68
Nach dem ausführlichen Test der neuen Beta-Version geben wir unsere Erkenntnisse weiter.

Autobahn Raser 2 90
Rasen erwünscht: Der zweite Teil scheint seinen Vorgänger aus dem Windschatten zu überholen.

Battlezone 2 56
Der Pandemic-Titel lockt mit atemberaubenden Kämpfen in einer wunderschönen 3D-Landschaft.

Catan 96
Die PC-Umsetzung des erfolgreichsten deutschen Brettspiels nimmt endlich konkete Formen an.

Dark Reign 2 52
Jeder, der den *Dark Reign*-Nachfolger gesehen hat, ist begeistert. Warum, lesen Sie in unserem Bericht.

Earth 2150 84
Echtzeitstrategie pur: TopWare will grafisch und spielerisch neue Maßstäbe setzen.

Gothic 82
Das dunkle Rollenspiel aus Deutschland ist fast fertig. Wir waren Zeugen beim Motion Capturing.

Halo 78
Krieg der 3D-Shooter: Bald wird der Kreis der Referenztitel um ein neues Glanzstück erweitert.

Interstate '82 50
Mit 150 Sachen durch Vegas: Der *Interstate '76*-Nachfolger verspricht Action und eine witzige Story.

Kicker Manager 94
Des Deutschen liebstes Kind ist nicht sein Fernseher oder sein Auto – sondern sein Managerprogramm.

NHL Championship 2000 58
Wird Fox Sports den Quasi-Monopolisten EA Sports mit seinem ersten Produkt aus dem Rennen werfen?

Panzer General 4 74
Freizeitkommandeure aufgehorcht! SSI läßt Teil 4 auf veränderten Spielprinzipien fußen.

Rally Championship 98
Kann Hersteller Magnetic Fields das bravouröse *Colin McRae Rally* wieder vom Thron stoßen?

Revenant 88
Die neue Generation der Action-RPGs ahmt *Diablo* zwar nach, entwickelt das Genre aber weiter.

Rogue Spear 86
Der *Rainbow Six*-Nachfolger verzichtet auf Experimente. Alte Qualitäten werden ausgiebig gepflegt.

Soul Reaver 100
Auf Konsolen ein riesiger Hit! In Raziel, dem Seelenräuber, steckt auch am PC großes Potential.

Vampire 44
Das gruselige und technisch revolutionäre Rollenspiel wird eines der großen Winter-Highlights.

REVIEWS

Atari Collection 134
Für sentimentale Momente: Sammlung diverser Klassiker in ihrer unberührten Originalform.

Battle of Britain 134
Nur per definitionem ein Spiel: Unzählige Menüs in einem trockenen Taktikbrocken.

Castrol Honda Superbike 2000 148
Hat einen langen Namen, ist ansonsten aber kaum mehr als oberes Motorrad-Mittelmaß.

Command & Conquer 3 108
Wir haben das Meisterwerk durchgespielt! Unser Bericht seziert daher jedes Detail des Knüllers.

Dark Secrets of Africa 166
Für Profis zu leicht geraten, stellt dieses Action-Rollenspiel eine gute Einstiegsmöglichkeit ins Genre dar.

Darkstone 170
Darkstone übertrifft *Diablo*, weil es neben der Hackerei mit cleveren Rätseln aufwarten kann.

Drakan 136
Mitsamt ihrem Drachen ist Rynn endlich gelandet. Kann das Spiel halten, was versprochen wurde?

GP 500 164
Beinharte Simulation, so akkurat wie kaum eine andere. Für Gelegenheitsfahrer nur bedingt geeignet.

NBA Inside Drive 2000 134
Microsofts Sportspiel offenbart gewisse Schwachpunkte – z. B. Spieler, die kaum fangen können.

Pandoras Box 134
Diese Büchse hätte Microsoft mal lieber zu gelassen: Kollektion von Denkspielen, die langweilen.

Re-Volt 168
Äußert spaßiges Rennspiel mit ferngesteuerten Autos und großem Waffensortiment.

Skout 144
Und noch ein 3D-Shooter: Ein paar gute Ideen und nette Grafikeffekte aus deutscher Produktion.

ShadowMan 152
… ist großartig geworden. Von wegen Lara-Klon! Atmosphäre, Handlung und die Ideen sind einmalig.

System Shock 2 128
Diese Fortsetzung hat lange auf sich warten lassen! Teil 2 zelebriert die Vorzüge des Prequels.

Unter Schwarzer Flagge 162
Pirates! und selbst vom Ausguck kein Ende in Sicht: Noch immer bauen Spiele auf dem Urgestein auf.

HARDWARE

Schwerpunkt: Hardware-Mythen 192
Thilo Bayer räumt gründlich auf mit falschen Vorstellungen und Halbwahrheiten zum Thema Hardware.

Voodoo3 3500 TV 208
Wie schnell ist das neue Grafikboard wirklich? Im PC-Games-Testlabor fielen endgültig die Masken.

Wingman Gamepad Extreme 210
Vor allem für Sportspieler ist die Wahl des Gamepads von Bedeutung. Kaufempfehlung für das neue?

TIPS & TRICKS

Bundesliga Stars 2000 225
Allgemeine Tips: Rechtzeitig zum Saisonstart bringen wir die Tips zu EAs Bundesliga-Simulation.

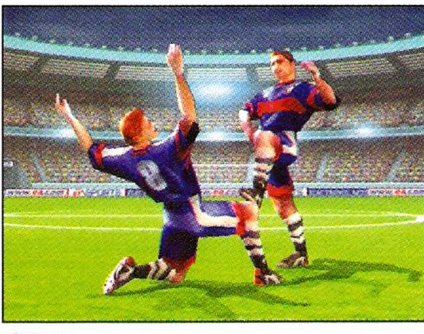
Hidden & Dangerous 233
Allgemeine Tips: Wir geben hilfreiche Tips zum Kampf und der Teamaufstellung.

ShadowMan 213
Komplettlösung Teil 1: Wir enthüllen die Geheimnisse des Totenreichs und führen Sie durch das „Asyl".

X: Beyond the Frontier 221
Komplettlösung: Wir helfen Ihnen beim Aufbau eines funktionierenden Wirtschaftsimperiums.

KURZTIPS

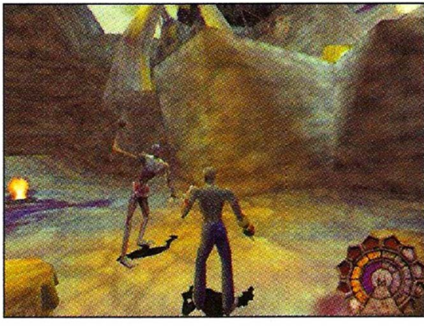
Baldur's Gate 239
Die Siedler 3 237
Driver (Demo) 239
Heroes od Might & Magic 3 239
Hidden & Dangerous 237
Jagged Alliance 2 237
Lands of Lore 3 240
Midtown Madness 238
Might & Magic 7 237
Outcast 237
Rollercoaster Tycoon 240
Star Wars: Die Dunkle Bedrohung 238
StarCraft: Brood War 240
Submarine Titans (Demo) 238
Total Annihilation: Kingdoms 240
Wet Attack 238
Tuning-Tips 241



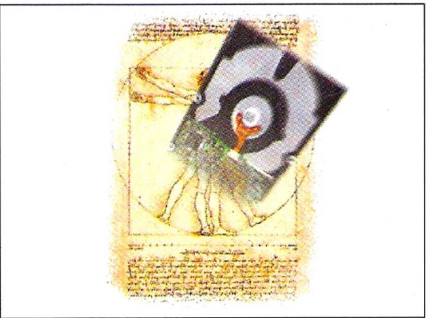
28 EA Sports 2000
Der kanadische Ausnahmehersteller hat seine schicke Jahreskollektion präsentiert. Keine Frage, daß Florian Stangl für Sie vor Ort war, um Informationen zusammenzutragen.



136 Drakan
Kann Lara jetzt duschen gehen? Revolutioniert die kühle Rynn ihr Genre? Und: Fühlt man sich in Begleitung eines Drachen sicherer? Diese Fragen beantwortet unser Test.



152 ShadowMan
Daß der dunkle Voodoo-Meister Held eines spannenden Spiels werden könnte, wußten alle. Daß der Titel aber zu einem so faszinierenden Werk geraten würde, haben wenige geahnt.



192 Hardware-Mythen
Vorurteile, Lügen und Legenden umranken den Hardware-Markt und erschweren unbedarften Kunden die Kaufentscheidung. Thilo Bayer klärt eindeutige Mißverständnisse auf.

CD-ROM

Die praktischen CD-Booklets mit den Anleitungen liegen im Heft. Die Backlays finden Sie auf Seite 243.

DEMO-CD

Force 21 ______ 89,2 MB
Eine düstere Zukunft steht uns bevor, und nur Sie sind in der Lage, den Krieg zu gewinnen.

Freespace 2 ______ 97,1 MB
Mit bombastischen Grafiken kehrt der *Wing Commander*-Konkurrent zurück!

GP 500 ______ 45,8 MB
Im Motodrom von Muguello können Sie die Motorrad-Simulation auf Herz und Nieren testen.

Rally Championship ______ 89,8 MB
Wird *Rally Championship* die neue Referenz? Urteilen anhand mit der Demoversion selbst.

ShadowMan ______ 70,1 MB
Lassen Sie sich mit unserer exklusiven Demoversion in die düsteren Welten der Dämonen entführen.

SPECIALS

Feedback Sportspiele ______ 0,2 MB
Gamespy ______ 1,5 MB
Lesereinsendungen ______ 40 MB
Maximum Fun – City Manager ______ 9,3 MB
Netscape Communicator ______ 15 MB
Nice 2 – Skins ______ 8,5 MB
SimCity 3000 Building Tool ______ 9,4 MB
Veranstaltungskalender ______ 0,2 MB
WinZip 7.0 SR-1 (Shareware-Testversion) ______ 1 MB

VIDEOREPORTAGEN

Videoreportage: C&C 3 Tiberian Sun ______ 110 MB
Über zehn Minuten Gesamtlänge: alles rund um das Echtzeitstrategiespiel des Jahres.

Videoreportage: gXp – Episode 2 LAN Party ______ 33 MB
700 Rechner und über 50 Stunden Deathmatch – das war die Episode 2.

Videoreportage: Zu Besuch bei EA Sports ______ 81 MB
NBA 2000, FIFA 2000 und *NHL 2000* – was ist neu, was ist besser?

BUGFIXES

Baldur's Gate (int) ______ v1.3.5512
Falcon 4 (e) ______ v1.07
Fighting Steel (e) ______ v1.01
Fighting Steel (e) ______ v1.02
Fighting Steel (e) ______ v1.03
Golf Pro (d) ______ v1.02
Hidden and Dangerous (euro) ______ v1.1
Land der Hoffnung (d) ______ v1.02
MechWarrior 3 (e) ______ v1.1
Myth II – Soulblighter (d) ______ v1.3
S.C.A.R.S. (e) ______ Patch #1
Star Trek: Birth of the Federation (e) ______ v1.02
StarSiege Tribes von v1.0 (e) ______ v1.6
StarSiege Tribes von v1.5 (e) ______ v1.6

Exklusiv: ShadowMan



Nach Drakan und Outcast liefert nun auch Acclaim ein Spiel der besonderen Art. Nicht nur der bombastische Levelaufbau stellt alle vergleichbaren Spiele in den Schatten, sondern auch die düstere Atmosphäre sucht ihresgleichen im Genre der Action-Adventures. Führen Sie Ihren Helden Mike LeRoi durch die Schattenwelt im Reich der Toten.

Exklusiv: Rally Championship

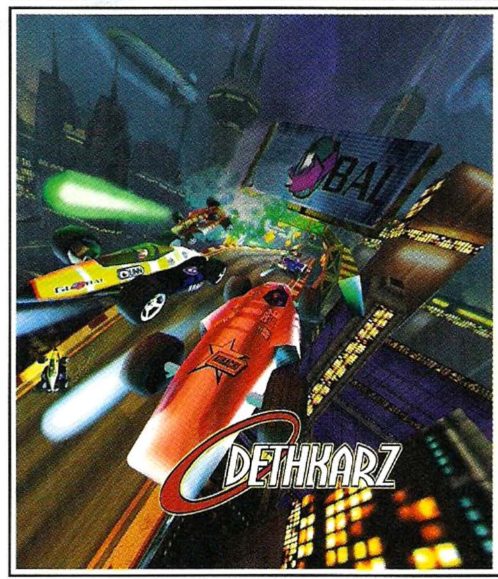
Nach Colin McRae Rally war es lange ruhig im Genre der Rallye-Simulationen. Ubi Soft konnte nun mit der Softwareschmiede Magnetic Fields ein Team gewinnen, das mit Rally Championship alles daran setzt, die Referenz in diesem Genre zu werden.

StarSiege-Tribes von v1.0 (e) ____ v1.7
StarSiege-Tribes von v1.6 (e) ____ v1.7
StarSiege-Tribes von v1.0 (e) ____ v1.8
Warzone 2100 (e) ____ v1.06b
X: Beyond the Frontier von v1.0 (d) ____ v1.3
X: Beyond the Frontier von v1.1 (d) ____ v1.3
X: Beyond the Frontier von v1.2 (d) ____ v1.3

HARDWARE

3dfx Voodoo3 Treiberversion ____ v1.02.11
Aliens vs. Predator ____ Matrox G400 Fixpatch
ATI Rage 128 Treiber ____ v6.20 CDH28
Cacheman ____ Cache Utility
CD Bremse ____ Shareware Utility
Elsa Erazor 3 BIOS Update ____ v3.03.00
Elsa Erazor 3 Treiber ____ v4.11.01.0200-0022
Entech Performance Tuner ____ Utility
Entech PowerStrip ____ v2.51.06
Expendable Matrox G400 ____ Bump-Mapping-Patch
Guillemot Maxi Gamer Xentor BIOS ____ Update
HZ Tool ____ v1.4
S.C.A.R.S. ____ Voodoo3-Patch

BONUS-CD



VOLLVERSION

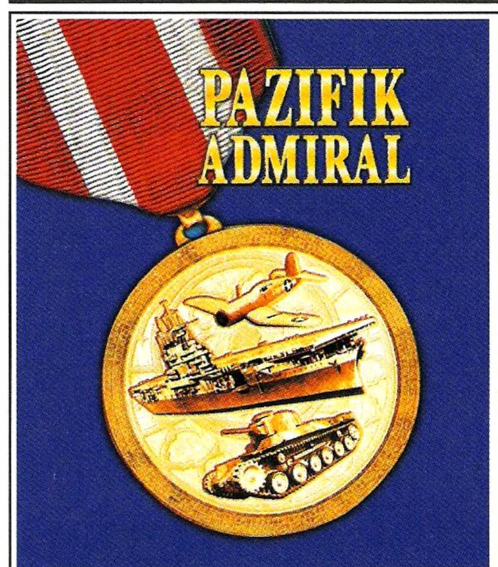
Dethkarz

Schnelle Boliden der Zukunft

Die Zukunft sieht gut aus. Es ist eine Zeit des allgemeinen Wohlstandes, und die größten Sportereignisse sind die Kampfrennen. Die Elitepiloten folgen der Rennsaison um die ganze Welt und darüber hinaus. Die Rennen werden auf speziell für diesen Zweck gebauten Strecken ausgetragen: am Strand der Grand Keys, der Spielwiese der Ultra-Reichen; in Metro City, dem größten Ballungszentrum der Menschheitsgeschichte; am Südpol, der letzten Wildnis der Erde; und auf dem fernen Roten Planeten. Die Fahrer sind Medienhelden. Jeder liebt sie, ausgenommen ihre Rivalen. Treten Sie den Kampf an!

PC GAMES PLUS*

*Diese CD befindet sich nur in der PC-Games-PLUS-Edition für DM 19,80



VOLLVERSION

Pazifik Admiral

Pazifik Gereral verfügt über ein neues Schlachtmodell im Hochseestil, das aus einem stark modifizierten Spielsystem der Five-Star-Serie entwickelt wurde. See- und inselübergreifende Schlachten lassen sich genauso ausgezeichnet nachvollziehen wie Landgefechte. Sie können die Feldzüge und Szenarien mit japanischen oder amerikanischen Streitkräften führen, so daß es Ihnen sogar möglich ist, als japanischer Sieger in San Francisco an Land zu gehen! Das authentische Filmmaterial läßt den Krieg im Pazifik wieder aufleben, und im „Head to Head"–Modus über das Modem oder im Netzwerk können Sie sogar gegen menschliche Gegner antreten.



CD 1

Demoversion

GP 500

Dem verregneten Sommer zum Trotz: MicroProse beweist, daß Geschwindigkeit gerade auch auf zwei Rädern viel Spaß macht.

CD 1

Videoreportage

C&C 3 Tiberian Sun

Petra Maueröder und Thomas Borovskis konnten sich von der Qualität der Echtzeitstrategie-Legende überzeugen.



CD 1

Videoreportage

gXp – Episode 2 LAN Party

Was veranlaßt 700 Menschen dazu, für ein Wochenende ihren PC quer durch Deutschland zu karren und über 50 Stunden zu spielen?



CD 1

Videoreportage:

Zu Besuch bei EA Sports

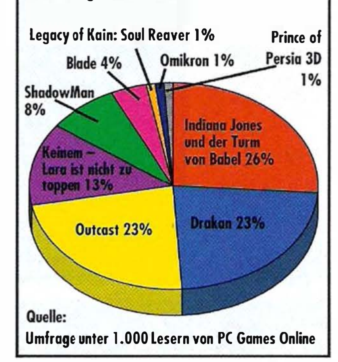
Was von den neuen EA-Sports-Titeln zu erwarten ist, hat Florian Stangl in Kanada für Sie in Bild und Ton festgehalten.





Vor zwei Jahren stand Lara Croft fast allein auf der weiten Flur des Genres, während Ego-Shooter einerseits und Point-&-Click-Adventures andererseits die Spielelandschaft beherrschten. Zwar versuchten bald Titel wie *Das Fünfte Element*, das erfolgreiche Spielprinzip von Core Design nachzuahmen, **aber das *Tomb Raider*-Qualitätsniveau konnte keiner dieser Emporkömmlinge erreichen.** Seit diesem Sommer sieht die Sache aber anders aus. Im vergangenen Juni verfehlte das fabelhafte *Outcast* nur aufgrund seiner enormer Systemanforderungen die Referenzklasse. Und in dieser Ausgabe können Sie nachlesen, **daß mit *Drakan* und *ShadowMan* gleich zwei Spiele diesen Einschlags 90%ige Wertungen absahnen konnten.** Dies entspricht den Vorstellungen unserer Leser, denn bei der jüngsten Umfrage zum Thema trat zutage, daß das Vertrauen in die überragende Qualität der *Tomb Raider*-Spiele nicht mehr so hoch ist wie noch vor zwei Jahren. Im nächsten Monat wird sich der *Soul Reaver* mit Lara messen, und für den Spätherbst ist das Duell mit *Indiana Jones* angekündigt. Ich bin gespannt darauf, wie Core Design darauf reagieren wird. **Vielleicht erleben wir mit dem vierten Teil der Serie eine Weihnachtsüberraschung** und Lara zeigt den Möchtegern-so-beliebt-Seienden, wozu sie fähig ist.

Welchem Action-Adventure trauen Sie am ehesten zu, Tomb Raider über kurz oder lang abzulösen?



Sinistar Unleashed

Arcade-Action mit spacigen Rieseninsekten

Nicht für Leute mit Insektenphobie geeignet ist *Sinistar Unleashed*, eine waschechte Arcade-Ballerei, die THQ voraussichtlich im September veröffentlichen wird. In einem von sechs Raumschiffen rasen Sie durch die Tiefen des Weltalls und kämpfen gegen eine Alienrasse, die frappierende Ähnlichkeit mit Zecken, Käfern und anderem Ungeziefer aufweist. 24 riesige Levels müssen bewältigt werden; zur effektiven Insektenbekämpfung stehen neun verschiedene Waffensysteme bereit. Besonders erwähnenswert: die grandiose Grafik, die mit phantastischen Animationen, farbigen Lichteffekten, Partikelsystemen und Texture-Mapping Ihren 3D-Beschleuniger zu Höchstleistungen treiben wird.

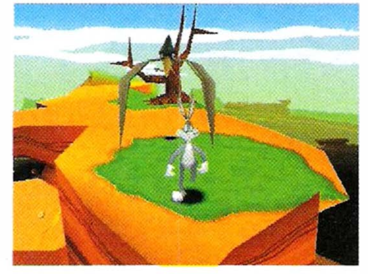


Da einfaches Insektenspray gerade leider nicht zur Hand ist, beseitigen Sie diesen Weltraumkäfer am besten mit einer intergalaktischen Plasmakanone.

Looney Tunes

Comic-Spaß mit den Warner-Figuren

Der französische Spielentwickler Infogrames hat mit Warner Bros. Interactive Entertainment einen Vertrag über mehrere *Looney-Tunes*-Titel abgeschlossen, das ausnahmsweise auch PC-Versionen beinhaltet. Den Anfang macht *Bugs Bunny auf Zeitreise*, ein 3D-Jump-&-Run, landläufig Action-Adventure genannt. Bugs nimmt in Albuquerque eine falsche Abzweigung, aktiviert versehentlich eine Zeitmaschine und führt den Spieler durch 20 Levels in fünf verschiedenen Äras. Das Spiel, das sämtliche Figuren der *Looney Tunes*-Serie zeigt, wird im Spätherbst dieses Jahres erscheinen.



Elmer Fudd, Yosemite Sam, Rocky und viele weitere Looney-Tunes-Figuren werden bald auch auf dem PC-Monitor zu sehen sein.

Aliens vs. Predator

Kompromiß beim Speicher-Debakel

Ein höllisch schwerer Action-Shooter mit harten Feinden, riesigen Levels und keiner Speichermöglichkeit innerhalb der Missionen? „Ja, das macht das Spiel spannender", sagte Hersteller Fox Interactive. „Nein, das macht auf Dauer Magengeschwüre", konterte Chefredakteur Thomas Borovskis – mit dem Resultat, daß sich die Entwickler schließlich erbarmten und in der neuen Verkaufsversion nun per Patch eine Speicherfunktion integrierten. Zwar erlaubt auch dieses Feature noch nicht, den Spielstand unbegrenzt oft zu sichern, dafür aber an jeder beliebigen Stelle. Wer sich den Horror-Shooter noch in der ersten Version gekauft hat, braucht ebenfalls nicht zu verzweifeln: Der rettende Patch ist auch auf der aktuellen Heft-CD-ROM enthalten.



Die Frustration hat ein Ende. Nun können Sie in Aliens vs. Predator an jeder beliebigen Stelle Ihren Spielstand sichern.

GTA Berlin

Eine Reise wert

Nach dem grandiosen Erfolg des schwarzhumorigen Actionspiels *Grand Theft Auto (GTA)* und der Zusatz-CD-ROM *GTA London* plant die deutsche Take-2-Niederlassung nun eine Berlin-Version, die in den 80er Jahren spielen soll – noch vor dem Mauerfall. Ähnlich wie in *GTA London* sollen die Berliner Stadtgebiete möglichst authentisch nachgebildet werden. Im Hintergrund wird dabei stilecht Neue-Deutsche-Welle-Musik erklingen. Erscheinen soll *GTA Berlin* im Frühjahr 2000. Teil 2 des Bestsellers erscheint indes am 23. Oktober.



Nach London können GTA-Spieler demnächst auch Berlin unsicher machen.

Urban Chaos

Stadt in Angst

Neben *Tomb Raider 4* hat Eidos noch ein zweites großes Action-Adventure für 1999 in petto. In *Urban Chaos* passiert genau das, was der Titel andeutet: Im Jahre 1999 herrscht Chaos in den Metropolen. Skrupellose Gangs, religiöse Sekten und verrückte Mörder tyrannisieren die Bevölkerung. Der Spieler lenkt in 30 Missionen entweder die mutige Polizistin D'Arci oder den klugen Roper durch gefährliche Straßen und auf schmutzige Hinterhöfe. Ansehnliche 3D-Grafik sorgt für hübsche Effekte und die Simulation verschiedener Wetterbedingungen.

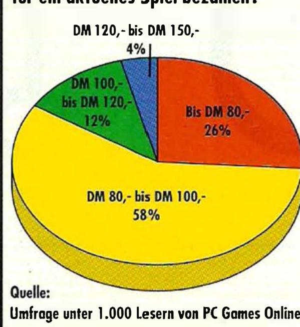


D'Arci läßt es krachen: In den riesigen Stadtlandschaften begegnen Ihnen eine Menge frecher Schurken.



Sind Computerspiele eigentlich zu teuer oder ihren Preis wert? **Ich habe schon öfters abgewogen, wieviel mir eine Stunde guter Unterhaltung wert ist:** Da bietet sich der Vergleich mit verwandten Branchen wie Kino oder Fernsehen an. Zwei Stunden Unterhaltung im Kino kosten 15 Mark – das macht also 7 DM/h. **Ein Spiel, das mich rund 30 Stunden vor den Monitor fesselt, kann für durchschnittlich 80 Mark erworben werden, was einen Vergleichswert von rund 2,70 DM/h ergibt.** Das sieht relativ günstig aus, nicht wahr? Tauschen wir aber jetzt den Kinopalast gegen einen Pay-TV-Decoder (50 Mark Monatsgebühr), so gerät der Spielspaß plötzlich zum Luxus. Wenn es ums Thema Unterhaltung geht, läßt sich der Wert eines Gutes offensichtlich nicht objektiv beurteilen. Deshalb befragten wir unsere Leser. Nur ein gutes Viertel setzt eine Obergrenze von 80 DM, alle anderen zahlen auch gerne die unverbindliche Preisempfehlung bis 100 DM – oder sogar mehr. Apropos „unverbindlich": So unverbindlich sind die „Empfehlungen" mancher Spielehersteller gar nicht. In einem aktuellen Fall vermute ich gar, daß die Preise künstlich hochgehalten werden. Sie wollen mehr wissen? Dann vergleichen Sie doch mal, welches brandaktuelle Spiel beim günstigen Versandhändler auf den Pfennig genau dasselbe kostet wie im teuren Fachgeschäft. Soviel zum Thema freier Mark ...

Welche Summe würden Sie maximale für ein aktuelles Spiel bezahlen?

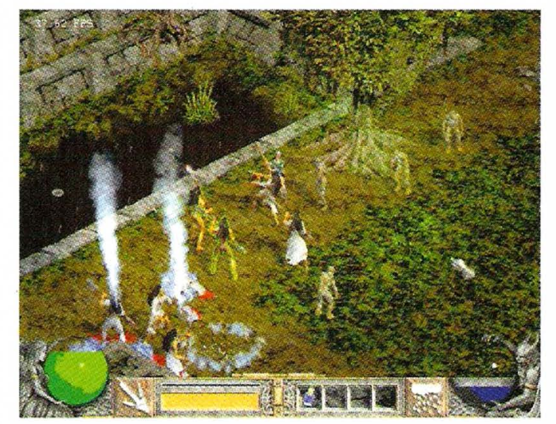


Quelle:
Umfrage unter 1.000 Lesern von PC Games Online

Diablo 2

In Teufels Küche

Würden Sie noch Haus und Hof darauf verwetten, daß *Diablo 2* in diesem Jahr erscheint? Experten bezweifeln dies nämlich, auch wenn Blizzard immer wieder neue Umschreibungen und Gründe für „Dauert noch ein bißchen – aber nicht mehr lang, ehrlich!" findet. Solange das Silvesterfeuerwerk 99/2000 noch nicht gezündet wurde, dürften die Designer und Programmierer rund um Bill Roper bei öffentlichen Äußerungen stets das Jahresende als verbindlichen Termin nennen. Derzeit steht die Ausgewogenheit von Zaubersprüchen, Waffen und Charakterwerten im Mittelpunkt der Betatests, genauso wie die Fehlersuche. Nach dem großen Erfolg der fünf Action-Figuren zu WarCraft 2 und StarCraft wird es auch parallel zur Veröffentlichung von *Diablo 2* mehrere Charaktere zu kaufen geben: den Barbaren, die Mumie und natürlich *Diablo* höchstpersönlich.



Der Betatest von Diablo 2 ist in vollem Gange. Der aktuell angepeilte Veröffentlichungstermin liegt immer noch auf dem Jahresende.

Pool of Radiance 2

Jungbrunnen für Rollenspieler

Sage und schreibe ein Jahrzehnt nach seinem legendären Vorgänger nähert sich *Pool of Radiance 2* langsam der Vollendung. In puncto Komplexität soll der Titel das Niveau von Brettrollenspielen erreichen; Mehrspielermodi sind fest eingeplant. Ort des Geschehens wird wieder der *AD&D*-Kontinent Faerun sein. Heuer werden Sie diesen allerdings nicht mehr aus der Ich-Perspektive, sondern aus einem isometrischen Blickwinkel beäugen.



Pool of Radiance wird voraussichtlich im Herbst 2000 einen Nachfolger erhalten.

Neverwinter Nights

So schmeckt der Winter

Voraussichtlich Ende 2000 wird BioWare (*Baldur's Gate*) unter Verwendung der *MDK 2*-Engine beweisen, daß schöne 3D-Grafiken und Rollenspiele längst keine unvereinbaren Gegensätze mehr sind: *Neverwinter Nights* wird primär auf Netzwerk- und Internet-Partien ausgelegt sein und es dem Spieler ermöglichen, anhand eines komfortablen Editors eigene Welten und Geschichten zu generieren, damit andere sie erkunden können. Tricksen und Schummeln soll im Internet dank komplexer Kontrollmechanismen nicht möglich, die Handhabung simpel und echtes Brettrollenspiel-Flair garantiert sein. Das Reglement wird auf der bald erscheinenden, dritten Edition von *AD&D* basieren.

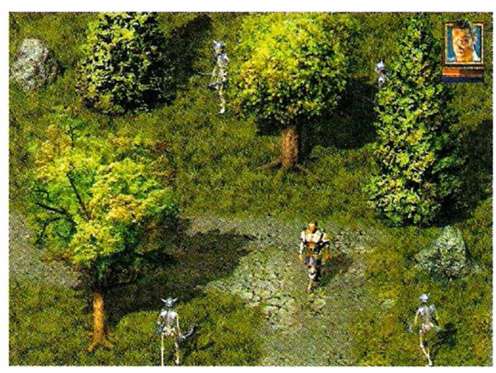


Mit MDK-2-Engine und starken Online-Funktionen wollen die Baldur's-Gate-Schöpfer von BioWare erneut auftrumpfen.

LMK

Legenden der Meinungskriege

Noch im vergangenen Monat beruhigte der Attic-Pressesprecher die aufgewühlten Gemüter unter den PC- Games-Lesern: die ehrgeizige belgisch-schwäbische Koproduktion *LMK* (kurz für *Legenden der Magierkriege*) liege nach Lösung einiger interner Probleme wieder voll im Plan, man nähere sich mit Riesenschritten der Veröffentlichung. Optisch nicht weit entfernt von *Baldur's Gate*, sollte *LMK* durch bahnbrechende Mehrspieler-Funktionen und *Ultima*-ähnliche Handlungsfreiheit neue Maßstäbe setzen. Daraus wird jetzt offenbar doch nichts: Die belgischen Larian Studios ließen verlautbaren, daß sie ausgestiegen seien und sich mittlerweile einem anderen Spiel widmen würden. Attic blieb auf Anfrage von PC Games bei der Darstellung: *LMK* kommt! Andere Quellen deuten darauf hin, daß das Thema *LMK* entweder definitiv vom Tisch ist oder auf Eis liegt.



Außer Spesen nix gewesen? Momentan widersprechen sich die Aussagen, ob Attics LMK überhaupt noch erscheint.





Florian Stangl und die Frauen-Quote

Kaum hatte die amerikanische Frauen-Fußballmannschaft die Weltmeisterschaft gewonnen, begannen bei den Verantwortlichen des Spieleriesen Electronic Arts die Gehirnzellen zu arbeiten. Das Interesse der Medien am Soccer-Spektakel war immens, **die Sponsoren ließen Millionenbeträge fließen,** und sogar eingeschworene Baseball-Fans jubelten in den Stadien über formvollendete Flanken und tolle Tore. Mit den bekannten *FIFA*-Spielen von EA Sports hat Electronic Arts bislang so gut wie alle Bereiche abgedeckt, nur der Frauen-Fußball war bislang kein Thema. Unsere Leser sehen das ähnlich, denn 60 % können sich mit dem Thema erst gar nicht anfreunden. Nur 7% weisen sich als überzeugte Anhänger der weiblichen Balltreter aus und fordern die Software-Emanzipation. Ob nächstes Jahr tatsächlich auch **zarte Frauenbeine** das runde Leder treten werden, ist allerdings fraglich. Bei EA selbst konnten sich bislang nur die Amerikaner mit dem Gedanken anfreunden, die Europa-Niederlassungen runzelten angesichts der geringen Popularität im Vergleich zur Männer-Version kritisch die Stirn. Abwarten, was den Marketing-Kreativen noch alles einfällt. Nach *Bundesliga Stars* und dem *FIFA Manager* wäre vielleicht etwas Vorsicht angesagt, **um nicht erneut auf zu vielen produzierten Lizenz-Leichen sitzen zu bleiben**.

Electronic Arts denkt gerade darüber nach, in die nächste FIFA-Version auch Frauenfußball zu integrieren oder sogar eine spezielle FIFA-Version nur mit Frauen-Teams zu produzieren. Wie sehr sind Sie an Frauenfußball interessiert?

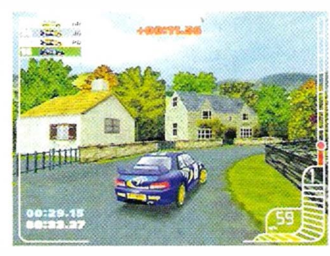


Quelle:
Umfrage unter 1.000 Lesern von PC Games Online

Colin McRae Rally 2

Der Tabellenführer schlägt zurück

Mit 1,5 Millionen verkauften Exemplaren ist *Colin McRae Rally* eine der weltweit erfolgreichsten Rennsimulationen. Kein Wunder, daß der Nachfolger nicht lange auf sich warten läßt – zumal mit *Rally Championship* ein ernsthafter Konkurrent aus dem gleichen Land an den Start geht. Da an dem Physikmodell nicht mehr viel zu verbessern ist, konzentriert sich Codemasters auf spielerische Inhalte. „Wir entwickeln eine Fülle neuer Rennmodi, die die Abwechslung erhöhen werden", verspricht Produzent Guy Wilday. Die auffälligste Neuerung wird jedoch die Grafik betreffen, die mit verdoppelter Polygonzahl und Reflection-Maps neue Zeichen setzen soll. *Colin McRae Rally 2* ist das erste Spiel, das Codemasters im Jahr 2000 veröffentlichen wird.

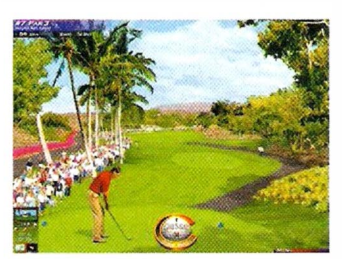


Ein neues „Image-Capturing-System" erzeugt doppelt so viele Details auf den Landschaften und Fahrzeugen.

Links LS 2000

Grüner wird's nicht

Bereits wenige Monate nach dem Erwerb von Access Software kann Microsoft die erste gemeinsame Simulation präsentieren, die *Microsoft Golf* ablösen wird. *Links LS 2000* ist kompatibel zu seinen Vorgängerversionen, womit die insgesamt 25 Zusatzkurse weiterverwendet werden können. Das Programm selbst wird lediglich fünf 18-Loch-Plätze beinhalten, darunter so sehenswerte Kurse wie den St. Andrews Old Course, Hapuna oder Maune Kea. Was sich hinter den insgesamt 35 Spielmodi verbirgt, die auf so illustre Namen wie Fuzzy Zoeller's Wolf Challenge hören, ließ Microsoft nicht verlautbaren. Noch im Oktober soll *Links LS 2000* erscheinen.

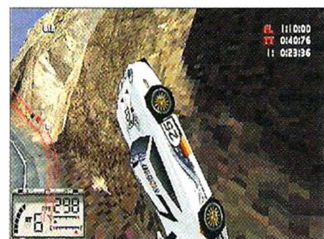


Links LS 2000 hat in diesem Nischengenre kaum ernsthafte Konkurrenz zu fürchten – allein die Grafik ist ungeschlagen.

Test Drive Le Mans

Offizielle Lizenz zum Rasen

Infogrames integriert die bislang unter dem Namen *Le Mans 24* angekündigte Simulation des bekannten Langzeitrennens in die *Test Drive*-Serie. Im Frühjahr 2000 soll das Spiel die hohen Geschwindigkeiten und die anstrengenden Rundenfahrten auf einer realistisch nachgebildeten Rennstrecke vermitteln, dennoch wird es sich bei *Test Drive Le Mans* eher um ein actionorientiertes Rennspiel handeln. Insgesamt 48 Fahrzeuge aus den Klassen GT1, GT2 und Prototyp werden zur Auswahl stehen, jedes mit individueller Fahrphysik, Grafik und Sound.

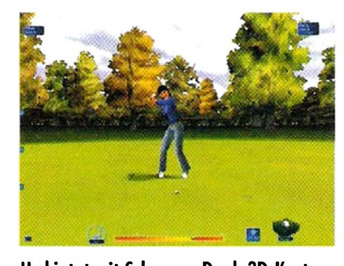


Spektakuläre Unfälle können Sie mit der eingebauten Replay-Funktion analysieren.

Ultimate Golf

Golfvergnügen in 3D

Abfotografierte Golfplätze mit digitalisierten Spielern – kennen Sie. Golfplätze in 3D – kennen Sie vielleicht auch, ist aber bislang regelmäßig schiefgegangen. Jetzt versucht es UbiSoft mit einer 3D-Simulation, bei der Sie aus der ungewohnten Ich-Perspektive putten und chippen. Anstelle der üblichen Drei-Klick-Steuerung bestimmen Sie ab sofort mit der Maus jede Phase des Schwungs bis ins Detail. Die Kamera liefert die jeweils sinnvollsten Perspektiven, zoomt also nahe ans Grün oder gewährt einen Blick von oben auf die Bahn. Weiterer Vorzug: Kein Warten auf den Aufbau der 2D-Kulissen. Der Abschlag erfolgt im Oktober, spätestens im November '99.



Und jetzt mit Schwung: Dank 3D-Karten-Unterstützung entfallen Wartezeiten.

Trickstyle

Auf Brettern, die viel Spaß bedeuten

Neben dem in dieser Ausgabe getesteten *Re-Volt* wird Acclaim einen zweiten Fun-Racer veröffentlichen. *Trickstyle* konzentriert sich auf schwebende Skateboards hoch über den Dächern futuristischer Städte. Daß dabei die Action im Vordergrund steht, ist klar: 400 Stunt-Kombinationen sollen Abwechslung bieten, sind jedoch auch dringend nötig, um die immer neu generierten Kurse zu meistern. Für „Realismus" sorgen ein komplexes Physikmodell und neun wählbare Skater mit unterschiedlichen Talenten. Das 3D-beschleunigte Spiel erscheint noch diesen Herbst.



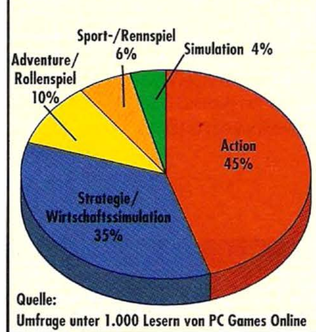
Dieser sensationelle Stunt ist nur einer von über 400 Sprüngen und Bewegungen, die Sie mit etwas Übung hinkriegen.



Petra Maueröder lacht zuletzt

Ich hab noch immer das höhnische Gelächter meiner lieben Kollegen nach der diesjährigen E3 in Los Angeles im Ohr: **„Harhar, endlich ist die Zeit dieser tuffig-niedlichen Wuselspiele vorbei!"** Die Weisen aus dem Shooter-Land, geblendet von der 3D-Dominanz an den Messeständen, prophezeiten bereits das Ende der 2D-Echtzeit- und Aufbaustrategiespiele und glorreiche Zeiten für all die *Unreals*, *Half-Lifes* und *Quake Arenas*. **Doch die aktuelle Situation sieht anders aus** – auch und vor allem im deutschsprachigen Raum: Für *SimCity 3000* und *StarCraft* hagelte es goldene CD-ROMs, für *Commandos*, *Age of Empires* und *Die Siedler 3* gab's Platin, *Anno 1602* kassierte sogar als erstes PC-Spiel überhaupt Doppelplatin. Und *Rollercoaster Tycoon* (soeben durchgespielt) sowie *Jagged Alliance 2* stehen auch kurz vor der ersten Gold-CD. **Selbst in den USA rangieren *SimCity 3000*, *Rollercoaster Tycoon* oder *Civ: Call to Power* ganz oben in den Charts.** Mal ganz abgesehen von *Command & Conquer 3: Tiberian Sun* und *Age of Empires 2* sind die weiteren Aussichten für Strategie- und WiSim-Fans schlichtweg genial: *Anstoß 3*, *Der Verkehrsgigant*, *Pharao*, *The Sims*, nächstes Jahr *Commandos 2* und der *Anno 1602*-Nachfolger, dazu noch etliche Geheimprojekte, die uns unter dem Siegel der Verschwiegenheit verraten wurden. **Genau deshalb kann ich auch das Geschwätz vom dahindümpelnden Spiele-Entwicklungsland Deutschland nicht mehr hören.** Wie Millionen von Spielefans freu' ich mich auch weiterhin auf liebevoll gemachte Aufbau- und Echtzeitstrategiespiele.

Für welches Genre rechnen Sie auf Sicht von 12 Monaten mit den meisten Hits?



Quelle:
Umfrage unter 1.000 Lesern von PC Games Online

GP World

Die ganze Welt der Formel 1



Dank der FIA-Lizenz darf MicroProse die originalen Sponsoren und Teams nennen.

Was Jean Todt, Norbert Haug oder Eddie Jordan drauf haben, können Sie schon lange: In der Formel-1-Wirtschaftssimulation *Grand Prix World* dürfen Sie Ingenieure und Mechaniker einstellen, an der Boxenstrategie feilen, Motoren entwickeln, Sponsoren bewirten und dafür sorgen, daß Ihren Millionären im Cockpit nicht das Getriebe um die Ohren fliegt. Hersteller MicroProse verspricht eine „revolutionäre Rennansicht" – alles andere als die bisherige Krümelgrafik solcher Spiele wäre in der Tat eine Revolution. Mit Original-Daten der 98er Saison rollt das Spiel im November ´99 an die Startlinie.

Rollercoaster Tycoon

Ab Oktober geht der Looping-Spaß weiter



Die neuen Szenarien sind deutlich anspruchsvoller als die des Originals.

Selbst Hersteller Hasbro wurde vom Erfolg des Freizeitpark-Aufbaustrategiespiels *Rollercoaster Tycoon* überrascht. Logische Konsequenz: eine Zusatz-CD-ROM, die die mittlerweile 100.000 Achterbahn-Konstrukteure mit neuen Problemen wie verschmutzten Fußwegen oder altersschwachen Holzachterbahnen konfrontiert: Angeblich denkt Spieldesigner Chris Sawyer sogar darüber nach, ein Szenario einem der großen deutschen Vergnügungsparks (Europa-Park, Hansa-Park, Heide-Park, Phantasia-Land etc.) zu widmen.

Blizzard

Welche Echtzeitstrategie-Serie wird fortgesetzt?

WarCraft 3 oder *StarCraft 2*? Das ist die alles entscheidende Frage, die sich die Echtzeitstrategiefans im Vorfeld der diesjährigen Londoner Spiele-Messe ECTS stellen. Denn dort stellt Blizzard den Nachfolger eines seiner Bestseller vor. Ähnlich wie seinerzeit im Fall von *Diablo 2* wird es dort allenfalls vage Umschreibungen und handgezeichnete Skizzen zu sehen geben. Spannend wird's in jedem Fall: Insider mit Kontakten zum Blizzard-Kern tippen auf *WarCraft 3*, auch aufgrund der langen Zeitspanne seit *WarCraft 2*. Weiteres Indiz: die *WarCraft 2 Battle.Net*-Edition, die im nächsten Monat auf den Markt kommt und Mehrspielerpartien mit dem Echtzeitstrategie-Klassiker über Blizzards Internetserver ermöglicht.

GEWINNSPIEL

Die beiden *C&C 3*-Vorgänger *C&C: Der Tiberiumkonflikt* und *C&C 2: Alarmstufe Rot* gelten inzwischen als echte Computerspiel-Klassiker, die Electronic Arts seit kurzem erneut anbietet – verteilt auf zwei Megaboxen. Darin enthalten: das Originalspiel plus alle dazugehörigen offiziellen Mission-CD-ROMs. Anläßlich der Veröffentlichung von *C&C 3* haben Sie die Chance, eines von insgesamt zehn dieser Spielepakete zu gewinnen.

Die Preisfrage:
An welcher Farbe erkennt man besonders wertvolles Tiberium?

Rufen Sie uns an und nennen Sie uns das Lösungswort.
0190 59 58-59 (DM 1,21/Minute)

Die Aktion endet am 1. Oktober 1999. Die Gewinner werden von der Redaktion schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG sowie Electronic Arts dürfen an der Aktion nicht teilnehmen.

Thandor

Obacht, TopWare!

Der direkte Konkurrent zu TopWare Interactives Echtzeitstrategie-Hoffnung *Earth 2150* heißt *Thandor* und kommt vom Hannoverner Team Innonics (*Land der Hoffnung*): Mit komplett dreh-, kipp- und zoombarem 3D-Terrain, 3D-Einheiten und -Gebäuden, vielfältigen Forschungsoptionen und einem Mehrspielermodus für bis zu vier Spieler erfüllt *Thandor* eine ganze Reihe von Idealvorstellungen von einem modernen Echtzeitstrategiespiel. Bereits ab Oktober dürfen Sie Ihre ersten Stützpunkte errichten.

Derart prächtige Explosionen entstehen mit Unterstützung Ihrer 3D-Grafikkarte.

e-Mail-Games

Zug um Zug

Im Oktober erscheinen die e-Mail-Games von Hasbro Interactive. Darunter hat man sich rundenbasierte, pausenfüllende Strategiespiele vorzustellen, die per E-Mail abgewickelt werden – Zug um Zug. Nur einer von jeweils zwei Spielern muß dabei das Originalspiel besitzen, der Gegner braucht sich lediglich ein kostenloses Zusatzprogramm per Internet herunterzuladen. Los geht's mit Klassikern wie *Schach*, *Backgammon*, *Schiffeversenken*, *Cluedo*, *Trivial Pursuit*, *X-COM* sowie einem Fußballspiel. Der Preis dieser zuverlässigen Arbeitszeitkiller wird sich im Taschengeldbereich bewegen.



Unverwüstliches Schiffeversenken: ideal für die Mittags- und andere Pausen.

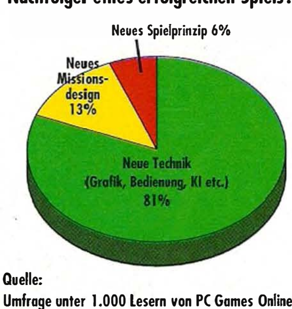




Harald Wagner über eine verpaßte Chance

Vor fünf Jahren erblickte ein wirklich revolutionäres Spiel das Licht der Welt: *System Shock*. Die damals einzigartige Kombination aus Adventure, 3D-Action und Rollenspiel konnte allerlei Innovationen vorweisen, die teilweise noch von keinem einzigen Spiel kopiert wurden. Wiederbelebungskammern, unterschiedliche Munitionstypen, integrierte Minispiele, gravitationsfreie Räume **und nicht zuletzt eine satirische Fahrstuhlmusik** sind nur einige der Features, mit denen Looking Glass Zeichen setzte. Was liegt da näher, als von *System Shock 2* ein ähnlich revolutionäres Konzept zu erwarten? Offenbar eine ganze Menge, denn über 80 Prozent der Teilnehmer unserer Kurzumfrage erwarten lediglich eine verbesserte Grafik, eine überarbeitete Bedienung und eine höhere Gegner-KI. **Inhaltliche Innovationen sind hingegen kaum gefragt. So betrachtet hat Looking Glass den optimalen Nachfolger geschaffen:** Das Spielprinzip hat sich hingegen nicht verändert, die Levels bestehen aus den gleichen Elementen, und sogar die Hintergrundstory weist einen fast identischen Handlungsverlauf auf. **Auch die Fortsetzung zu *System Shock* ist ein brillantes Spiel mit hohem Gruselfaktor und stellt definitiv die Referenz in diesem Genremix dar. Nach fünf Jahren hätte ich mir allerdings mehr erwartet – keinesfalls aber, daß die Fahrstuhlmusik beseitigt werden.**

Was erwarten Sie hauptsächlich vom Nachfolger eines erfolgreichen Spiels?

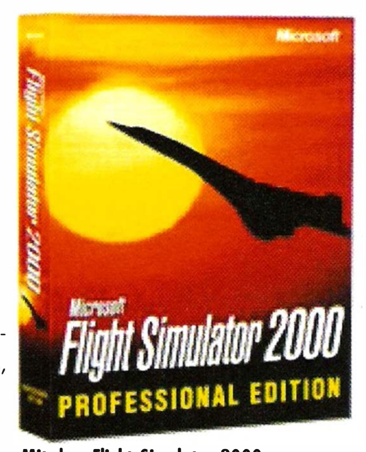


Quelle: Umfrage unter 1.000 Lesern von PC Games Online

Flight Simulator 2000

Marktführerschaft auch auf dem Zubehörmarkt

Im November wird das Warten auf Microsofts *Flight Simulator 2000* definitiv ein Ende haben. Nach zahlreichen Veränderungen der Featureliste befindet sich die Entwicklung der zivilen Flugsimulation nun in einem Stadium, das einen ersten Blick auf das Endprodukt erlaubt: Das Grafiksystem verändert die 65.000-Farben-Texturen abhängig von der aktuellen Jahreszeit und dem jeweiligen Wetter, mit der Concorde und der Boeing 777/300 sind zwei neue Flugzeuge enthalten, und mit 20.000 Flugplätzen hat sich die Anzahl der Landemöglichkeiten verzehnfacht. Sechs Städte werden mit besonders vielen Details dargestellt: London, Paris, New York, Los Angeles, San Francisco und Chicago. *Flight Simulator 2000 Professional* wird im Gegensatz zu der Standardversion außerdem die Beechcraft King-Air 350 und die Mooney Bravo sowie sechs zusätzliche Städte beinhalten. Mit einem Preis von voraussichtlich 140 Mark ist die *Professional*-Version allerdings 40 Mark teurer als die Standardversion.



Mit dem Flight Simulator 2000 macht Microsoft viele Add-Ons von Drittanbietern überflüssig.

Steel Beasts

Raubkatze im Sack

Steel Beasts vom Programmierteam eSim ist die weltweit erste Panzersimulation, die den Leopard 2A4 nachbildet. In dem Bestreben, die taktischen Hintergründe des Panzerkampfes in die Simulation einzubeziehen, wurden völlig neue Programmroutinen entwickelt. So kann der Computergegner Panzer auf einer Bergkuppe sofort wahrnehmen, Fahrzeuge vor einer Baumgruppe jedoch nicht. Jede Mission wird aus drei Phasen bestehen: einer Planungsphase, der Ausführungsphase (in der der Spieler die Aufgaben eines Panzerkommandanten oder Schützen übernimmt) und schließlich der Besprechungsphase, in der das Programm eine genaue Aufstellung der taktischen Fehler des Spielers geben wird.



eSims Erstlingswerk braucht den Vergleich mit den bislang existierenden Panzersimulationen nicht zu scheuen.

Flight Academy

Flugschule für Flight-Simulator-98-Piloten

Eine Zusatz-CD-ROM der besonderen Art stellt Ubi Soft mit der *Flight Academy* vor. Die Nachbildung der JAT Flight Academy enthält neben dem originalgetreu nachgebildeten Flughafen auf 3.000 Fuß Höhe Flugzeuge der Baureihen Cessna 310, ATR 42, DC 10 und Boeing 737. Der Flughafen stellt durch seine Lage auf einem verschneiten Berggipfel höchste Ansprüche an das fliegerische Können des Piloten, sogar Schneestürme behindern einen Landeanflug. Dreidimensionale Randbefeuerung, realistische Schattenwürfe, dichter PKW-Verkehr und interaktive Dockingsysteme sind die grafischen Highlights des Add-Ons. *Flight Academy* wird im Oktober erhältlich sein, der Preis stand zum Redaktionsschluß noch nicht fest.



Dichter Schneefall behindert die Sicht und verlangt viel Feingefühl beim Aufsetzen auf der Landebahn.

Destroyer Command

Schiffe versenken

SSI wird im Sommer 2000 die Schlachtschiffsimulation *Destroyer Command* veröffentlichen. Die Grafikengine basiert auf der in *Panzer Commander* verwendeten Technik, das Spielprinzip auf U-Boot-Simulationen wie *Silent Hunter*. Der Spieler wird also per Menü zwischen den einzelnen Stationen wie Brücke, Geschütz oder Kartenraum wechseln und dort die entsprechenden Anweisungen geben. Ziel von SSI ist es, *Destroyer Command* und *Silent Hunter 2* zueinander kompatibel zu machen, um auf diese Weise spannende Mehrspielerduelle zu ermöglichen.



Anders als in U-Boot-Simulationen kann in Schlachtschiffsimulationen nicht auf ansprechende Grafik verzichtet werden.

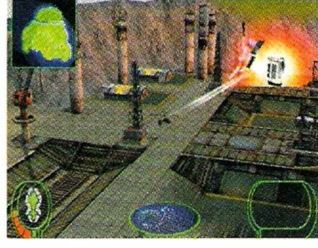
HARDWARE & ZUBEHÖR

Thilo Bayer will keine neuen 3D-Features

„Häh?", werden Sie denken, wenn Sie diese Einleitung lesen. Warum will der Technik-Fritze **keine neuen 3D-Features?** Wo doch jeder neue 3D-Effekt dafür sorgt, daß **Spiele ein Stück schöner, ehrlicher, realistischer werden?** Saharaähnliche Landschaften werden zum Garten Eden aufgemotzt, altmodisch wirkende Spielerfiguren glänzen wie frisch gebohnert, und 3D-Gebäude der Marke Ostzone mutieren zum rundumrenovierten Penthouse mit Südlage. In der Theorie. In der Praxis sieht es so aus, daß **neue 3D-Techniken Monate oder sogar Jahre brauchen**, um zum ernstzunehmenden Feature für Spiele zu reifen. Anti-Aliasing (Kantenglättung) wird beispielsweise immer noch höchst stiefmütterlich behandelt, obwohl sogar der selige Voodoo2-Chip damit klarkommen würde. Die Texturenkompression S3TC ist nun schon in der zweiten Chip-Generation von S3 am Markt; der Spiele-Support läßt jedoch noch immer auf sich warten. Und wann die ersten Spiele mit Hardware T&L oder T-Buffer (siehe Newsmeldung) kommen, steht noch in den Sternen. Was bringt mir die **tollste 3D-Technik bei einer Grafikkarte, wenn sie erst in der Folge-Generation von Spielen aufgegriffen wird?** Als Entschuldigung für die Chip-Hersteller mag gelten, daß die **ultrakurzen Lebenszyklen von Grafikkarten** keine Zeit für die Überzeugungsarbeit bei Spiele-Programmierern erlauben. Das tröstet jedoch nur bedingt darüber hinweg, daß **neue 3D-Features erst mit deutlichem Zeitversatz in Spielen auftauchen.**

Rage Fury Pro

ATI poliert seine Fury-Reihe gehörig auf



Hostile Waters von Rage wird eines der ersten Spiele mit richtigem S3TC-Support.

Die Antwort von ATI auf Voodoo3 und TNT2 Ultra lautet Rage Fury Pro. Die ab November erhältliche Grafikkarte wird mit einigen Hardwareverbesserungen ausgerüstet, um bestehende Geschwindigkeitsnachteile auszugleichen. So wird der Chip deutlich höher getaktet sein (ca. 150 MHz im Vergleich zu 103 MHz), außerdem sorgt eine zweite Setup-Engine für eine optimierte Dreiecksverarbeitung. Dadurch wird die Rage Fury Pro deutlich besser mit der CPU-Leistung skalieren. Die eigentliche Überraschung: ATI spendiert dem neuen Aushängeschild die hardwareseitige Texturenkompression nach DirectX-Norm (auch als S3TC bekannt). Damit dürfte die Akzeptanz von S3TC bei Spieleentwicklern deutlich zunehmen, da gerüchteweise auch 3dfx und nVidia S3TC in ihre nächste Generation integrieren. Das Interface der Fury Pro ist zu AGP2X und AGP4X kompatibel, so daß entsprechende Karten in aktuellen und zukünftigen Motherboards laufen. Sollte ATI seine Fury-Treiber ebenfalls verbessern, hat der Beschleuniger gute Chancen, zur schnelleren Konkurrenz aufzuschließen.
Info: ATI, 089-66515-0 (www.ati.com)



Die Rage Fury Pro wird von einem Aktivkühler und optional von einem Digital-Ausgang für TFT-Displays verschönert.

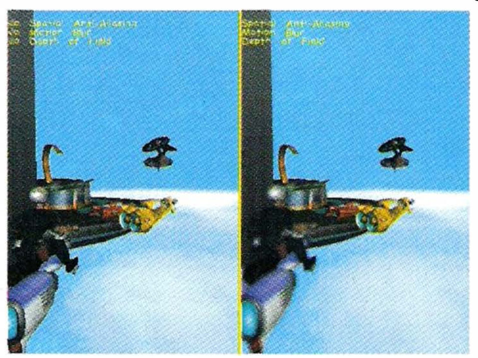
Next Generation





Woran 3dfx und nVidia im Moment arbeiten

Noch dieses Jahr wollen 3dfx und nVidia ihre nächste Grafik-Generation vorstellen. „Napalm" (Voodoo4) gegen „NV 10" (TNT3) – so heißen die Kontrahenten für die nächste Schlacht um den Grafikkarten-Thron. Leider gibt es viele Spekulationen und wenig gesicherte Informationen. Klar dürfte sein, daß Elsa, Guillemot, Creative Labs und Asus NV-10-Boards machen; Diamond ist nach dem Zusammenschluß mit S3 aus dem TNT-Rennen. Als Aushängeschilder für ihre Next-Generation-Produkte haben nVidia und 3dfx zwei Techniken bestimmt: So soll die neue TNT-Generation durch Hardware Transformation & Lightning (T&L) für Aufsehen sorgen, das 3dfx-Pendant hat sich dem T-Buffer verschrieben. T&L wird im bald erscheinenden DirectX 7 vorgestellt. Grafikkarten mit Hardware T&L sollen die CPU von der Geometrie-Transformation und Ausleuchtungsaufgaben entlasten und damit Potentiale für eine bessere Künstliche Intelligenz schaffen. Der Pferdefuß: Spiele müssen diese Technik auch unterstützen. 3dfx setzt den T-Buffer dagegen, der drei Effektbereiche ermöglicht: Spacial Anti-Aliasing (Kantenglättung), Motion Blur (Bewegungsunschärfe) und Depth of Field (Tiefenwirkung). Hinter diesen Spezialbegriffen verbirgt sich das Bemühen, kinoähnliche Spezialeffekte auch in Spielen zu ermöglichen. Der T-Buffer macht dabei nichts anderes, als gerenderte Bilder vor der Ausgabe auf dem Monitor so oft miteinander zu kombinieren, bis der gewünschte Effekt erreicht ist.
Info: 3dfx (www.3dfx.com), nVidia (www.nvidia.com)



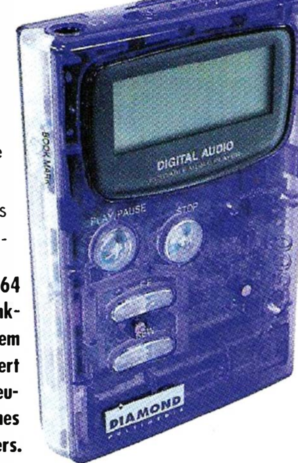
Hier sehen Sie den T-Buffer in Aktion. Links das normale Bild ohne Effekte, rechts das Bild mit Kantenglättung, Bewegungsunschärfe und Tiefenwirkung.

Diamond Rio 500

Die kleine Musikmaschine in der Neuauflage



In diesem Monat erscheint eine neue Version des handlichen MP3-Players von Diamond. Der Rio 500 ist mit 64 MB RAM ausgestattet und erscheint in gleich drei verschiedenen Designs. Neben dem USB-Anschlußkabel ist auch das beleuchtete Display neu, das nun auch Interpret, Titel und Songlänge anzeigt. Durch SmartMedia-Speicherkarten läßt sich der Rio übrigens auf bis zu 96 MB Speicher aufstocken. Mit neuer Rio-Software, Kopfhörer und USB-Kabel wird der Rio 500 rund 570 Mark kosten.
Info: Diamond, 08151-266330 (www.diamondmm.com)

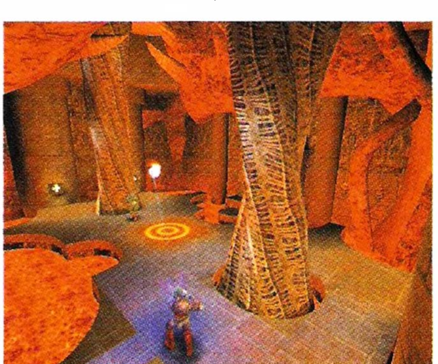


Mit satten 64 MB, neuen Funktionen und coolem Outfit präsentiert Diamond die Neuauflage seines MP3-Players.

Savage4 Xtreme

S3 bohrt seinen aktuellen Grafikchip auf

Wie ATI (Rage Fury Pro) bringt auch S3 noch dieses Jahr eine aufgebohrte Chipversion heraus. Noch vor der neuen Grafik-Generation (Codename GX4) erscheint Mitte September der Savage4 Xtreme, der unter anderem auf der Stealth III S540 Extreme von Diamond verbaut wird. Das gute Stück arbeitet mit 166-MHz-Chip- und -Speichertakt (Savage4: 125/143 MHz) und soll vor allem im OpenGL-Bereich deutlich zulegen. Auf der Website von Sharkyextreme findet man schon die passende Vorschau. Die Benchmarkwerte des Beta-Boards deuten jedoch darauf hin, daß Savage4-Boards weiterhin in 1.024x768 Bildpunkten gnadenlos einbrechen.
Info: S3 (www.s3.com), Sharkyextreme, (www.sharky extreme.com)



Die S3TC-Hoffnungen von S3 liegen unter anderem auf Quake 3 Arena. Wie gut die Programmierer die Texturkompression umsetzen, ist noch offen.

3D Revelator

Elsa macht den Weg frei



Zur IFA 99 in Berlin wird Elsa die 3D-Brille Revelator (Test in PCG 7/99) noch einmal mit großem Aufwand präsentieren. Dazu passend hat Elsa den Revelator-Treiber für andere Grafikkarten freigegeben, um eine breitere Basis zu schaffen. Laut Hersteller sollen alle TNT- und TNT2-Beschleuniger von Diamond (V550, V770) und Creative Labs (Graphics Blaster Riva TNT, Riva TNT2) mit den Revelator-Treibern funktionieren. Dann muß der Anwender aber auf die Tools von Diamond oder Creative Labs sowie auf den eventuell vorhandenen TV-Ausgang verzichten. Außerdem bietet dieser Treiber kein Menü, um 3D-Optionen zu verändern; hier muß man also auf PowerStrip zurückgreifen. Die Treiber können wir Ihnen leider nicht auf der Heft-CD mitliefern, da uns Elsa keine Freigabe dafür erteilt hat. Die Preise für die beiden Revelator-Versionen wurden im übrigen etwas nach oben korrigiert. So kostet die kabellose Infrarot-Brille 179 Mark, die Kabelvariante 129 Mark.
Info: Elsa, 0241-6065112 (www.elsa.de)

Mit neuer Verpackung rührt Elsa erneut die Werbetrommel für die ausgezeichnete 3D-Brille Revelator.

TELEGRAMM

+++ Guillemot spendiert seinem Referenzstick Jet Leader 3D Digital (Test in PCG 6/98) zwei Spielebundles. Für 80 Mark erhält der Käufer neben dem Pilotenprügel *Incoming* und *Joint Strike Fighter* in Spezialversionen dazu. **Info: Guillemot, 0211-338000 (www.guillemot.com).** +++ VideoLogic kann bei der Neon 250 (Chipsatz: PowerVR 250) auch den August-Termin nicht einhalten. Im September soll die OpenGL-Killerkarte mit einigen Verbesserungen an den Start gehen. So will man unter anderem auch Versionen mit 32 MByte ausliefern (bisher: 16 MByte). **Info: VideoLogic, www.videologic.com.** +++ 3Com senkt die Preise für seine U.S.-Robotics-Modems deutlich. So kostet das 56K-Faxmodem nur noch 149 anstatt 199 Mark. **Info: 3Com, 089-250000 (www.3com.de)** +++ Wicked3D bietet auf seiner Homepage den Download eines optimierten OpenGL-Treibers für alle V2-, V3- und Bansheekarten an. **Info: Wicked3D, www.wicked3d.com** +++ Guillemot kauft ThrustMaster für 15 Millionen US-Dollar. Zum 27. Juli wurde eine Vereinbarung unterzeichnet, die den Verkauf der Marke ThrustMaster und der dazugehörigen Patente zum Inhalt hat. **Info: Guillemot, 0211-338000 (www.guillemot.com).** +++

Marktdaten & Macher



Marc Trennheuser ist Pressesprecher von Electronic Arts in Deutschland

In ausnahmslos allen Geschäften wird C&C 3 für 99 Mark angeboten – laut Händler-Auskunft auf Betreiben von Electronic Arts. Was steckt hinter dieser Aktion?
C&C 3 ist ein hochwertiges Spiel, das extreme Produktionskosten verursacht hat. Dies ist auf den ersten Blick an den aufwendigen Videosequenzen und der hochkarätigen Besetzung zu erkennen. Auf eine einfache Formel gebracht: Qualität hat ihren Preis!

Mit welchen *C&C 3*-Verkaufszahlen rechnet EA in Deutschland?
Wir rechnen damit, daß *C&C* 3 das erfolgreichste Computerspiel der letzten Jahre wird, und glauben, 800.000 bis 1.000.000 Einheiten verkaufen zu können.

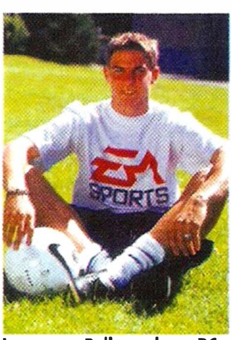
Gibt es Pläne für einen deutschen Westwood-Online-Server?
Ein solches Angebot wird in der Tat diskutiert, aber genaue Fakten sind noch nicht verfügbar.

Schon im Vorfeld der Veröffentlichung gab's Kritik an der deutschen Stimme von Kane. Warum hat man nicht auf die „alten" Stimmen zurückgegriffen?
Auch Sprecher sind nur Menschen, und die werden unglücklicherweise manchmal zu den ungünstigsten Zeiten krank. Genauso war es, als die Sprachaufnahmen für *C&C3* gemacht wurden. Somit waren wir gezwungen, für Kane einen anderen Sprecher einzusetzen.

Welches EA-eigene Produkt spielst Du derzeit am liebsten?
Im Moment ist *Aliens vs. Predator* mein Favorit. Dieses Spiel ist atmosphärisch einfach irre. Aber natürlich werde ich mir auch mit *C&C 3* die Nächte um die Ohren schlagen.

EA Sports

Hertha-BSC-Nachwuchsstar verpflichtet



Immer am Ball - auch am PC: Hertha BSC-Neuling Deisler.

Nach *FIFA Soccer*-Titelmodellen wie Andy Möller und Olaf Thon wurde Sebastian Deisler von EA Sports als Werbepartner für das Fußballactionspiel *Bundesliga Stars 2000* (PC-Games-Wertung: 78%) eingekauft. Pünktlich zur neuen Bundesliga-Saison wechselte der 19jährige von Absteiger Borussia Mönchengladbach zu Hertha BSC. Damit hat sich Electronic Arts in der Tat einen kommenden Bundesliga-Star geangelt – schließlich wird bereits über seine Berufung in die Nationalmannschaft gemunkelt. „Ich bin selbst ein großer Fan der Sportspiele von EA Sports und begeistert von den realistischen Spiel- und Bewegungsabläufen. Mit *Bundesliga Stars* kann man sich das ganze Flair des deutschen Profifußballs tagtäglich nach Hause holen", wird Sebastian Deisler zitiert. Derlei Fachkenntnisse, die eine oder andere Mark Honorar und die zu erwartende Steigerung seines Bekanntheitsgrade dürften die Entscheidung des Mittelfeldspielers leichter gemacht haben – immerhin wird Deislers Konterfei rund 250.000 *Bundesliga Stars*-Packungen zieren.

CDV

Lulas Welt

Okay, die CDV-Strategie ist durchsichtiger als Lulas Outfit, doch was mit Lara Croft geklappt hat, sollte auch mit einer Cyber-Blondine funktionieren, deren sekundäre Geschlechtsmerkmale sogar noch einen Tick stärker ausgeprägter sind als bei ihrer brünetten Kollegin. Jedenfalls bietet CDV rund um die *Wet-Attack*-Heldin eine Reihe von Merchandising-Devotionalien an, darunter T-Shirts, Uhren, Mauspads, Tischstatuen und sogar eine lebensgroße, in Kunststoff gegossene Lula-Kopie mit dem Gardemaß von 1,75 m – für 999 Mark. Demnächst bei Ihrem freundlichen Händler um die Ecke oder im Internet unter www.cdv.de.

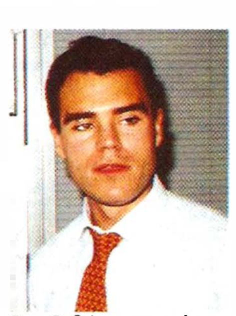
Für Fans gibt's Lula demnächst in Originalgröße.

Top Ten CD-ROM-Spiele

Platz	Tendenz	Titel
1	→	Need for Speed 4
2	↑	Dungeon Keeper 2
3	neu	Hidden & Dangerous
4	↓	Outcast
5	neu	X: Beyond the Frontier
6	↑	Rollercoaster Tycoon
7	↑	Die Siedler 3
8	↓	Battle Tech: Mechwarrior 3
9	↓	Heroes of Might & Magic 3
10	neu	Aliens vs. Predator

Eidos Interactive

Beteiligung am Commandos-Team



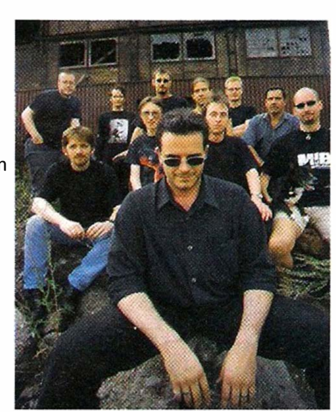
Pyro-Boß Javier Perez bindet sich durch die Beteiligung von Eidos noch stärker an den Spielegiganten.

Vor *Commandos* waren die spanischen Pyro Studios ein Nobody im Computerspielebereich. Mit ihrem Echtzeittaktik-Kracher sind sie bei allen namhaften Herstellern abgeblitzt – einzig Eidos hat an das junge Team aus Madrid geglaubt. Die Folge: weltweit mehr als 1,3 Millionen verkaufte Exemplare von *Commandos* samt Mission-Disk *Im Auftrag der Ehre*. In Europa war *Hinter feindlichen Linien* das CD-ROM-Spiel mit den zweitbesten Verkaufszahlen nach *Tomb Raider 3*. Jetzt hat sich Eidos Interactive mit 25 Prozent an Pyro beteiligt. Beide Firmen haben große Pläne: Die *Commandos*-Fortsetzung sowie zwei noch geheime Titel sind für das Jahr 2000 vorgesehen.

Piranha Bytes

Konkurrenz für id Software und Valve?

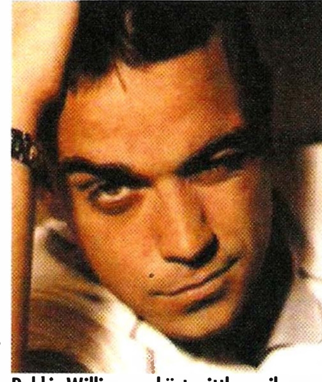
Derzeit noch mit der Entwicklung des Rollenspiels *Gothic* beschäftigt (siehe Vorschau ab Seite 82), hat der Bochumer Spiele-Entwickler Piranha Bytes Großes vor: Die Tochterfirma Codecult wurde allein zu dem Zweck gegründet, 3D-Engines zu entwickeln, die Piranha Bytes auch weiterverkaufen will. Erklärtes Ziel laut Sprecher Tom Putzki: „Wir wollen klar mit US-Spieleherstellern konkurrieren." Direkte Rivalen im Kampf um die beste Grafik für 3D-Shooter und Action-Adventures wären unter anderem id Software (*Quake Arena*) und Valve (*Haf-Life*). Die Coldcut-Technologie soll unter anderem Kurven in Echtzeit berechnen – das Aus für klobig wirkende Polygone, wie man sie aus den meisten 3D-Spielen kennt. Für Ende 2000 werden die ersten Ergebnisse erwartet.



Piranha-Bytes-Gründer Tom Putzki plant den Einstieg in den Markt für 3D-Engines.

EA Sports

Der Song zum Spiel



Robbie Williams gehört mittlerweile zu den bekanntesten britischen Künstlern.

Robbie Williams, ehemaliges plüschtierbeworfenes Mitglied der Knabencombo Take That und seit seinem Ausstieg höchst erfolgreicher Solo-Künstler (*Millennium, Angels, Freedom, Let me Entertain You*), wird den Titelsong *It's Only Us* zu *FIFA Soccer 2000* beisteuern. Damit tritt Williams in die Fußstapfen von Stars wie Fat Boy Slim, die bisherigen EA-Sports-Fußballspielen ebenfalls Songs gewidmet haben. Bei einem Besuch im kanadischen EA-Sports-Hauptquartier soll Robbie den gar nicht mal so verkehrten Ausspruch „*FIFA* ist das beste Fußballspiel der Welt" getätigt haben. Und weiter: „Ich hab' all die Vorgänger gespielt, und sie sind ohne Ausnahme das Beste, was es in diesem Bereich gibt. Ich freue mich wirklich auf die Zusammenarbeit mit EA Sports." Notiz am Rande: Nach der deutschen Bundesliga und der englischen Premier League hat sich Electronic Arts kürzlich auch für mindestens vier Jahre die Computerspiele-Lizenz der amerikanischen Major League Soccer (MLS) geschnappt. Im Deal enthalten: echte Teams, echte Namen, echte Stadien, echte Trikots – und das von 12 MLS-Mannschaften und 250 Spielern.

UND NUN ZUR WERBUNG

PC Games läßt von seinen mehr als 690.000 Lesern den ADward wählen! Hier wählen Sie direkt, was am besten ankommt. Die Jury von Deutschlands meistgelesener PC-Spiele-Zeitschrift präsentiert die ADwards aus der Ausgabe 9/99:

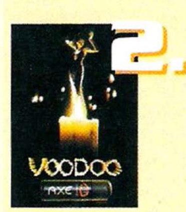


1. iiyama

Auch unsere Leser hat es voll erwischt – Platz 1 für iiyama

2. AXE

Trag' Voodoo am Herzen und im PC: Feuer und Flamme für AXE.





3. Total Annihilation – Kingdoms

GT Interactive und Cavedog sind diesmal die Nummer 3 in der Thronfolge.

Sie möchten das nächste Mal Mitglied der Jury sein? Schicken Sie einfach eine Postkarte mit Ihrem Anzeigenfavoriten (Motiv und Herstellername genügt) an COMPUTEC MEDIA, Redaktion PC Games, Stichwort ADward, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg. Oder stimmen Sie online ab – unter www.pcgames.de. Einsendeschluß ist der 16. September 1999.

COMPUTEC MEDIA ▮ Redaktion PC Games ▮ Anzeige des Monats ▮ Roonstraße 21 ▮ 90429 Nürnberg

Unter allen Teilnehmern verlost PC Games zehn große Spielepakete. Anzeigen der COMPUTEC MEDIA sind von der Wertung ausgeschlossen.

Eidos Interactive

Die Herren der Ringe

Im wahrsten Sinne des Wortes Olympische Spiele dürfen Sie in den kommenden Jahren von Eidos Interactive für Ihren PC erwarten: Der Lara-Croft-Konzern hat die Computerspiel-Rechte an den Sommerspielen 2000 in Sydney und 2004 in Athen sowie an den Winterspielen 2002 in Salt Lake City erworben. Der aufmerksame Beobachter wird feststellen, daß sich Eidos verstärkt im Sportspielbereich engagiert – man denke nur an Titel wie *UEFA Champions League* oder *Official Formula One Racing*. Da kann man nur die Daumen drücken, daß künftige Olympia-Varianten etwas mehr dem Stellenwert dieser Veranstaltung gerecht werden als frühere Spielesünden à la *Olympic Games*.



Nicht lange gefackelt: Eidos-Manager Mike McGarvey (links) baut mit der Olympia-Lizenz das Sportspiel-Sortiment aus.

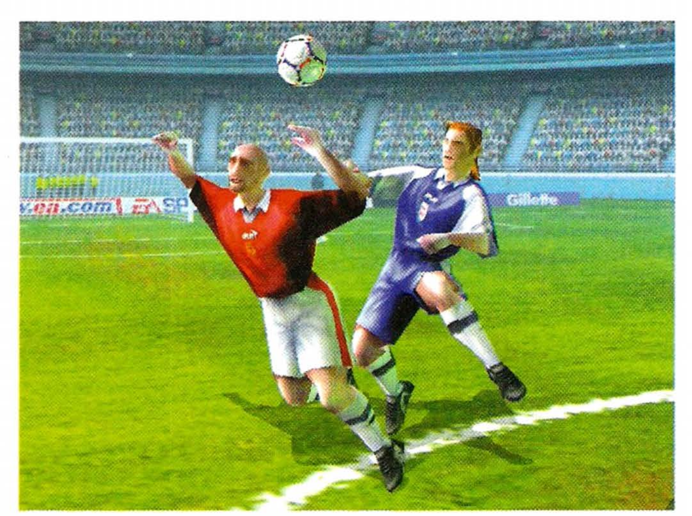


„Nach FIFA 99 haben wir gemerkt, daß die Steuerung zu kompliziert war. Zehn Buttons müssen nicht sein, daher gibt es bei FIFA 2000 nur noch vier!" Marc Aubanel, Produzent

FIFA 2000

Saturday Night FIFA

Fußball ist nicht mehr das, was es mal war. Gut so, denn endlich ist Schluß mit hölzernen Animationen und starren Gesichtern! EA Sports hat sich für die Jahrtausend-Version von FIFA einiges vorgenommen – wir haben den Designern vor Ort über die Schultern geblickt, um alle Geheimnisse zu lüften.



Fouls sehen dank der brandneuen Animationen noch realistischer aus. Der Schmerz ist den Spielern in den animierten Gesichtern leicht abzulesen.



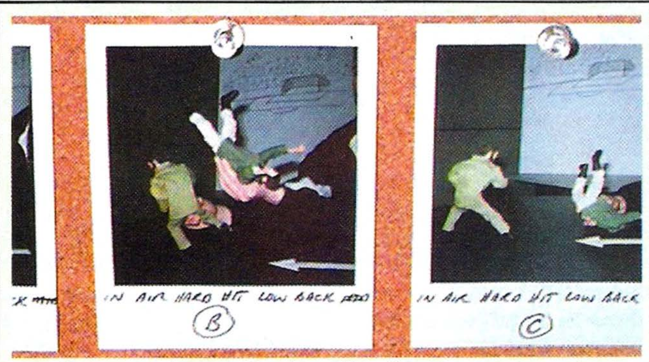
Bonus für Fußballfans: Sie dürfen mit 40 Klassiker-Teams antreten, darunter das deutsche WM-Team von 1974.

Das neue Jahrtausend beginnt prächtig – und sage jetzt keiner, daß das nächste Millenium erst 2001 offiziell eingeläutet werde! Im Volksmund wird nächstes Jahr ein neues Jahrtausend anbrechen, und Fußball ist schließlich ein Volkssport, bei dem es um ganz andere Feinheiten als kalendarische Haarspaltereien geht. Viel wichtiger sind eine gute Ballkontrolle, ein schicker Rasen, ein volles Haus und elegante Manöver wie das Stoppen des Balls mit der Brust oder raffinierte Hackentricks. Wie ernst die kanadischen *FIFA*-Designer ihr 2000er-Produkt nehmen, sieht man an der Liste von Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger, die deutlich umfangreicher ist als in den Jahren zuvor. Augenfälligste Änderung ist natürlich die komplett neue Grafik, die erstmals mit realistischen Licht- und Schatteneffekten aufwartet, komplexere Bewegungen auf den Monitor zaubert und darüber hinaus auch das atmosphärisch wichtige Drumherum nicht vernachlässigt: Die Zuschauer in den deutlich echter aussehenden Stadien sind nicht mehr hektisch herumzappelnde Bildfragmente, sondern sorgfältiger ausgearbeitete und abwechslungsreiche Texturen, die auch nur dann jubeln, wenn ihr Team ein Tor erzielt. Schießt also Bayern München ein Heimtor, brodelt die Südkurve, während es gegenüber eher ruhig bleibt. Selbstverständlich grölen die Schlachtenbummler ihre markanten Gesänge, die von den kanadischen Soundtüftlern aus real existierenden Fußballer-Weisen gebastelt wurden. Daß zudem noch der Schattenwurf der Stadiondächer auf den kurz gemähten Rasen von Tageszeit, Sonnenstand und der Form des Dachs abhängt, wird der echte Fußballfan mit Genugtuung zur Kenntnis nehmen.

Freud und Leid

Dabei ist doch viel wichtiger, daß vor allem die Spielfiguren so ausgewechselt wirken wie einst Jürgen Klinsmann bei den Bayern. Nicht nur wurden alle Bewegungen aus den vergangenen Jahren aufs Abstellgleis geschoben – noch eine Parallele zu Herrn Klinsmann? – und im frisch bezogenen Studio von EA Sports in Vancouver neu aufgenommen, sondern dank einer neuen Grafiktechnologie auch weicher ins Spiel eingebaut. Eine ganze Armee von Grafikern nahm sich die Datenmengen aus den Motion-Capturing-Aufnahmen zur Brust und verpaßte den sorgfältig modellierten Spielerfiguren die dazugehörigen Bewegungen. Diese laufen, fallen oder springen jetzt nicht nur realistischer, wenn sie von Ihnen gesteuert werden, sondern überzeugen vor allem während der Spielunterbrechungen. Noch nie haben sich Computerfußballer schöner gefreut, hitziger erregt oder schmerzerfüllter auf dem Boden gewälzt als in *FIFA 2000*. Fällt ein Tor, hängt die nachfolgende Jubelszene davon ab, wie der Treffer erzielt wurde. Bei einem Kopfball streicheln die Kameraden liebevoll das Köpfchen des Schützen, ein Freistoßtor aus großer Distanz verschafft dem Helden einen kostenlosen Schuhputz, und der Siegtreffer führt dazu, daß der Spieler unter einem ganzen Haufen Kollegen begraben wird. Die animierten Gesichter sorgen zusätzlich dafür, daß grobe Fouls und herrliche Tore noch besser zur Geltung kommen. Endlich hat EA Sports außerdem das Versprechen wahr gemacht, die Spieler unterschiedlicher aussehen zu lassen. Dank differenzierter Frisuren, Haar- und Hautfarben sowie Körpergrößen und Staturen sieht Thomas Hässler ganz anders aus als Carsten Jancker. Wichtiger ist jedoch, daß auch die Aktionen, die Sie durchführen wollen, in der-

MOTION CAPTURING



Mit Hilfe von Actionfiguren stellten die Grafiker alle wichtigen Szenen nach und erarbeiteten mit Fotos ein Storyboard, das als Grundlage für die Motion-Capturing-Aufnahmen diente.

Der Arbeitsaufwand war enorm: Alle Animationen der Spieler wurden in den vergangenen zwölf Monaten komplett neu erstellt. EA Sports lud dazu prominente amerikanische Fußballspieler wie Eddie Pope von D.C. United in das frisch bezogene Hauptquartier, um deren Bewegungen ins Spiel zu übertragen. Die dazu nötige Technologie heißt Motion Capturing und bedeutet, daß mit Hilfe von Spezialkameras und schwarzen Anzügen mit weißen Bällen Unmengen von Daten gleichzeitig erfaßt werden können. Diese werden dann in einen Computer übertragen und von Hand sortiert sowie dort ausgebessert, wo Ungenauigkeiten auftraten. Schließlich übertragen die Grafiker diese Daten auf die Modelle der Spielerfiguren und verwenden Monate darauf, die Abläufe nachzubessern und echter aussehen zu lassen. Um diese Arbeit etwas zu vereinfachen, wurden alle Fouls, Jubelszenen und dergleichen vorher mit Actionfiguren nachgestellt und mit Fotos als Storyboard festgehalten.



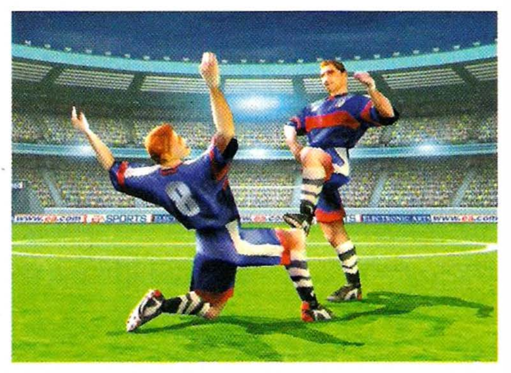
Der schwarze, hautenge Anzug steht in starkem Kontrast zu den weißen Kugeln, die dadurch von den rundum angebrachten Spezialkameras erfaßt werden.



FIFA 2000 besticht durch detaillierte Grafiken, komplexe Animationen und die korrekten Schatten auf den Spielern.



Komfortable Bedienung: Mit nur einer Taste des Gamepads schirmen Sie den Ball gegen den Angreifer ab.



Die bei Toren oder Fouls eingespielten Szenen erinnern an TV-Übertragungen. Beachten Sie die eindrucksvolle Mimik!

ÜBERSCHÄUMENDE EMOTIONEN



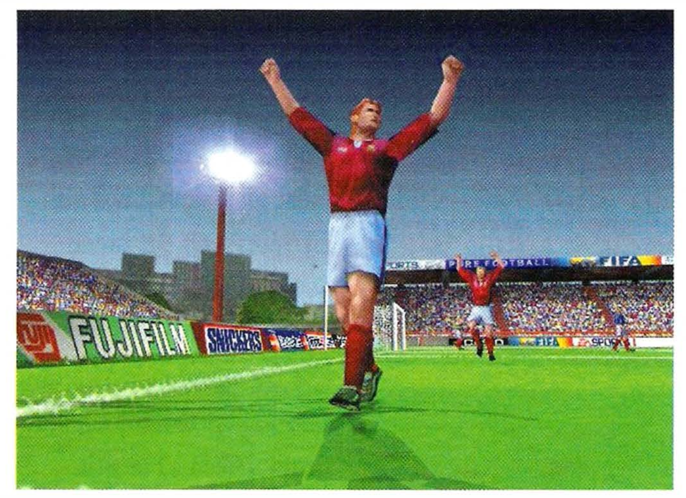
Sie werden sicher schon bemerkt haben, wie herrlich sich die hochbezahlten Bundesliga-Stars aufregen können, wenn sie mal am Hemdchen gezupft werden oder der Schiedsrichter eine Schwalbe nicht als Foul pfeifen möchte. Bislang gab es das nur auf dem Fußballplatz, nicht aber in Computerspielen. Damit ist jetzt Schluß, denn das *FIFA*-Team hat für die 2000er-Version in mühsamer Kleinarbeit ein Grafiksystem entworfen, das erstmals die Animation von Gesichtszügen ermöglicht. Augenbrauen und Mund ändern sich automatisch je nach Situation, um beispielsweise Ärger oder Schmerz auszudrücken. Die Darstellung wirkt in der Nahaufnahme etwas übertrieben, doch nur so ist es während des Spiels möglich, auch aus größerer Entfernung die Emotionen zu erkennen. Gleichzeitig mit den Gesichtern bewegen die *FIFA*-Designer erstmals den Kopf unabhängig vom Rest des Körpers, um die Bewegungen bei Kopfbällen oder beim Abdecken des Balls echter aussehen zu lassen.

Unverständnis und Ärger werden wie im echten Fußball erstmals in FIFA 2000 von den Gesichtern der Spieler abzulesen sein.

selben Grafikqualität wie die Jubelszenen dargestellt werden. Kopfbälle, Fallrückzieher oder Grätschen werden genauso komplex animiert und sind ein wahrer Augenschmaus.

Abgespeckte Steuerung

Damit das in der Hitze des Gefechts nicht zu kompliziert wird, hat EA Sports die Steuerung kräftig abgespeckt, wie *FIFA*-Produzent Marc Aubanel erklärt: „Nach *FIFA 99* haben wir gemerkt, daß die Steuerung zu kompliziert war. Zehn Buttons müssen nicht sein, daher gibt es bei *FIFA 2000* nur noch vier!" Der Trick ist, daß diese vier Knöpfe unterschiedlich belegt sind, je nachdem, ob Sie in der Defensive oder im Angriff agieren. Komplizierte Kombinationen wird es nicht geben, denn selbst das Abschirmen des Balls mit dem Körper geschieht einfach durch das Gedrückthalten eines Feuerknopfes Ihres Gamepads. Ein Stürmer kann zusätzlich einen näher kommenden Verteidiger mit dem Arm wegschieben, ein Abwehrspieler dagegen den Kontrahenten am Trikot zupfen oder ihn brutal mit einer Grätsche zu Fall bringen. Kopfbälle oder Fallrückzieher hängen davon ab, in welcher Position der Spieler zum Ball steht, wenn der Schußknopf gedrückt wird. Das Ganze erinnert somit mehr an *Bundesliga Stars* als an *FIFA 99*, wobei nur die Steuerung vereinfacht wurde, nicht aber die Vielzahl der Möglichkeiten. Beispiel: Mit der neu hinzugekommenen Brustannahme läßt sich der Ball noch besser kontrollieren und vom Gegner abschirmen, vor allem, da die Kicker schneller auf die Kommandos des Spielers reagieren als früher. Besonders einsteigerfreundlich sind zwei Neuerungen, die EA Sports vielsagend als „DirectPass" und „DirectDefense" bezeichnet. Die Handhabung ist kinderleicht, denn bei einem Einwurf oder Eckstoß sehen Sie schlicht kleine Symbole über den Köpfen von bestimmten Spielern, die somit entsprechenden Tasten des Gamepads zugewiesen sind. Drücken Sie den gewünschten Button, kann der Spieler den Ball direkt annehmen und möglicherweise sogar direkt verwandeln. Der Gegenspieler sieht allerdings, welche Ihrer Spieler markiert sind, und



Haben Sie ihn erkannt? So wie David Beckham sollen alle prominenten Fußballer lebensecht nachgebildet werden, inklusive der Gesten und Gesichtsausdrücke.



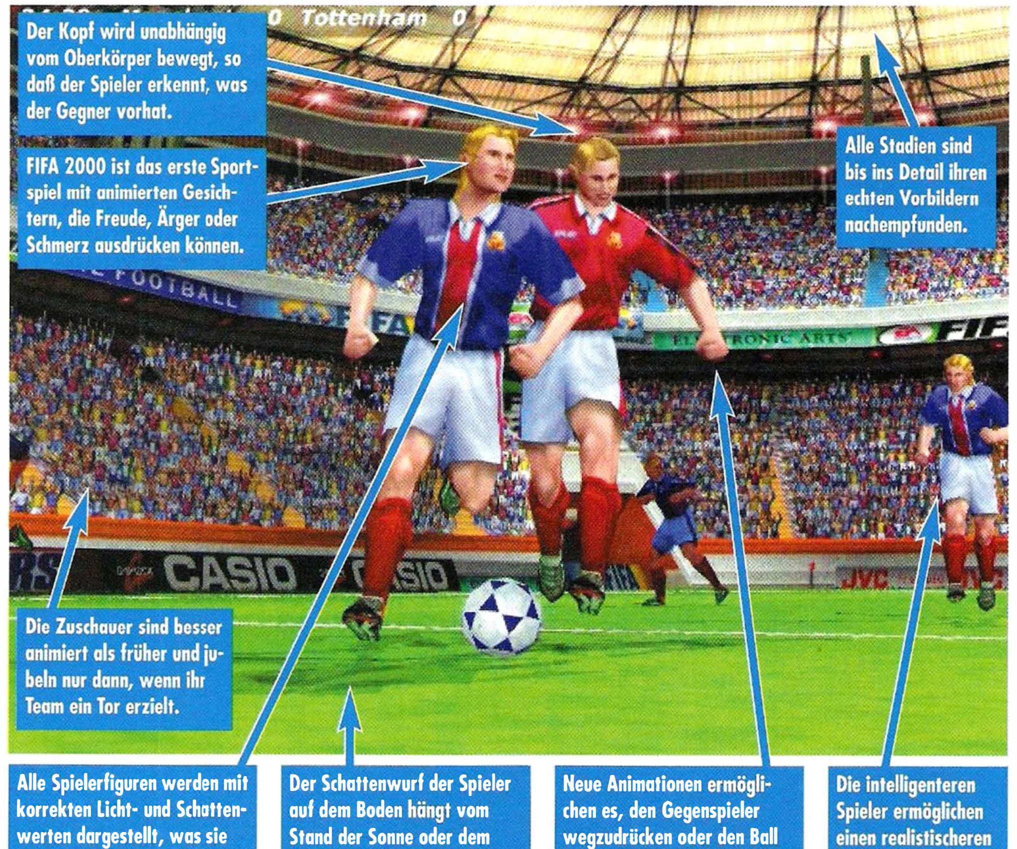
Der Schattenwurf des Stadiondachs hängt vom Stand der Sonne ab. Das Austricksen der Gegenspieler gelingt dank der leichteren Steuerung besser als früher.

kann mit denselben Buttons seines Gamepads Abwehrspieler auswählen, die dann denjenigen Ihrer Kicker besonders bewachen, der am gefährlichsten erscheint. Dadurch tun sich natürlich andernorts Lücken auf, die Sie ausnutzen können.

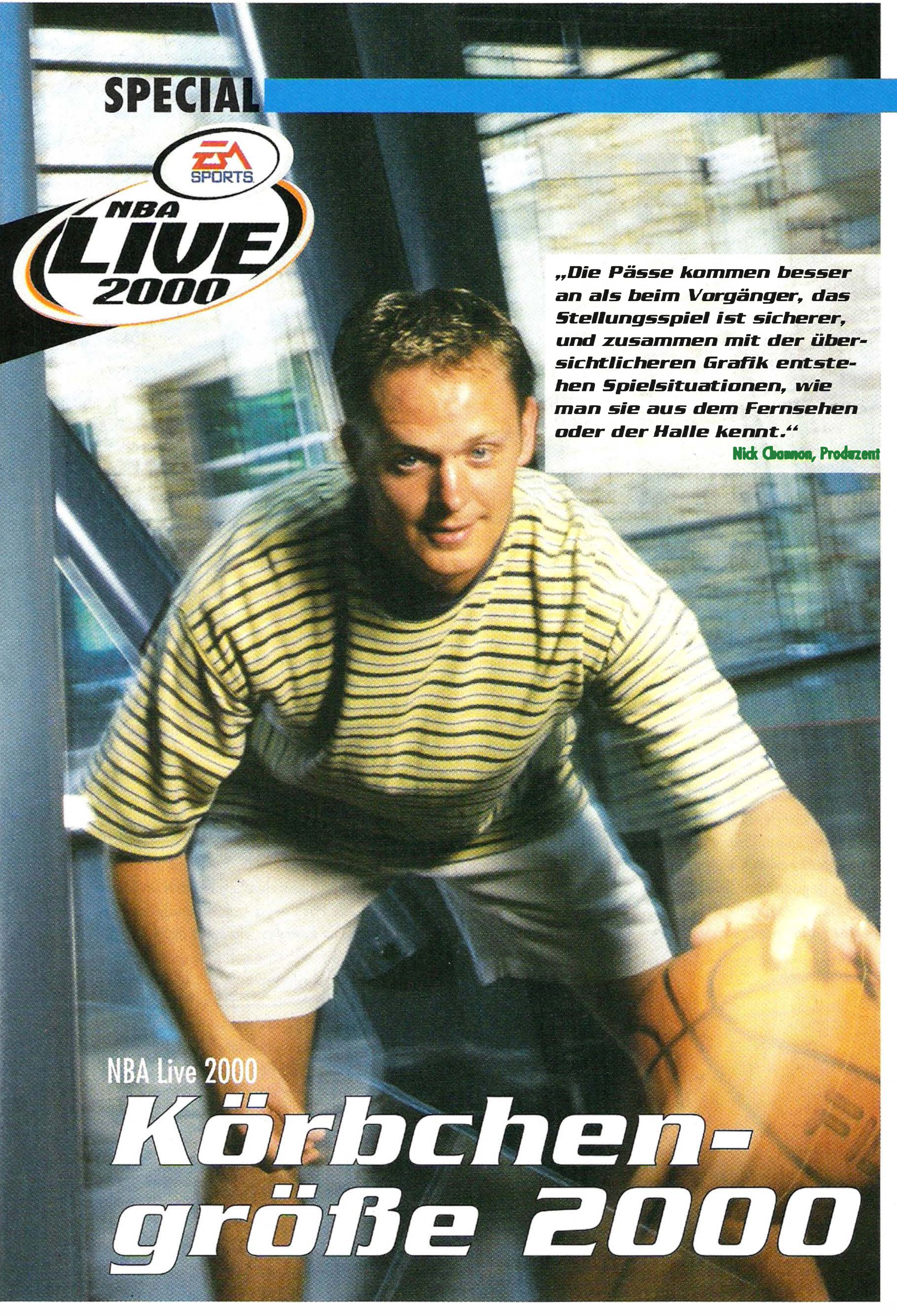
Näher an der Realität

Für das Team um Marc Aubanel war besonders wichtig, daß *FIFA*-Veteranen und Einsteiger gleichermaßen gut mit *FIFA 2000* zurechtkommen und das Spiel insgesamt etwas langsamer wird als zuvor, um der Realität näher zu sein. Vor allem durch die Möglichkeit, den Ball abzuschirmen, um so etwas Zeit zu gewinnen, bis die Mitspieler aufrücken, dürfte dieser Plan aufgehen. Das allgemeine Paßspiel wird ebenfalls leichter, denn ein kleiner Pfeil unter dem ausgewählten Spieler zeigt durch drei Farben an, wie sicher der Ball am gewünschten Ziel ankommt. Rot bedeutet, daß ziemlich wahrscheinlich ein gegnerischer Spieler den Paß abfängt, ein gelber Pfeil deutet eine riskante, aber möglicherweise erfolgreiche Ballabgabe an, und Grün steht natürlich für gefahrloses Passen. Zur Auswahl stehen übrigens die Teams aus 15 internationalen Ligen, darunter natürlich die Bundesliga und die amerikanische Major League, sowie 40 „Classic Teams" wie die deutsche WM-Sieger-Mannschaft von 1974 mit Sepp Maier, Berti Vogts und Paul Breitner. Sie dürfen echte Saisons nachspielen, an Pokalturnieren teilnehmen oder Freundschaftsspiele mit beliebigen Teams absolvieren – die Spielpläne sollen endlich mit der Realität übereinstimmen, versprechen die Designer. Jedes Match wird von Wolf-Dieter Poschmann und Jörg Dahlmann kommentiert; insgesamt bestehen die Sätze aus rund 85.000 Worten, die von der ausgetüftelten Künstlichen Intelligenz im Spiel zu einem vernünftig klingenden Ganzen zusammengesetzt werden. In *FIFA 2000* werden die Sprecher erstmals vorausdenken und zum Beispiel eine nahende Torchance ankündigen, da das Programm den Spielverlauf und die Positionen laufend analysiert. „Die Idee war, daß das Spiel sich mehr wie eine echte Fernsehübertragung anhören soll", erklärt Marc Aubanel. „Dann haben wir schnell gemerkt, daß diese Kommentare vielen Spielern helfen, die beste freie Position zu finden." Daher wurde das Programm noch etwas umgestrickt, um mit dieser Funktion vor allem Einsteigern zu einem besseren Spielaufbau zu verhelfen, indem die Sprachausgabe kleine Tips gibt. Das fernsehähnliche Feeling von *FIFA 2000* wird durch die erstklassigen Zeitlupen-Wiederholungen noch unterstrichen. Böse Fouls und schöne Tore kommen so noch besser zur Geltung, vor allem im Mehrspielermodus sorgt diese Funktion für viel Stimmung.

Florian Stangl







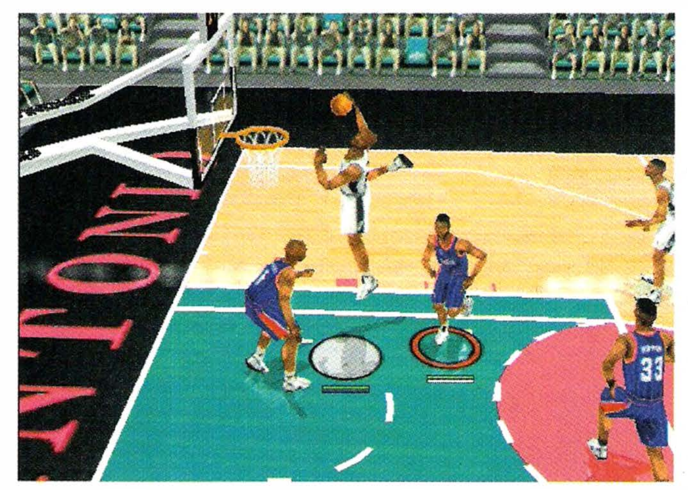
„Die Pässe kommen besser an als beim Vorgänger, das Stellungsspiel ist sicherer, und zusammen mit der übersichtlicheren Grafik entstehen Spielsituationen, wie man sie aus dem Fernsehen oder der Halle kennt."
Nick Channon, Produzent

NBA Live 2000

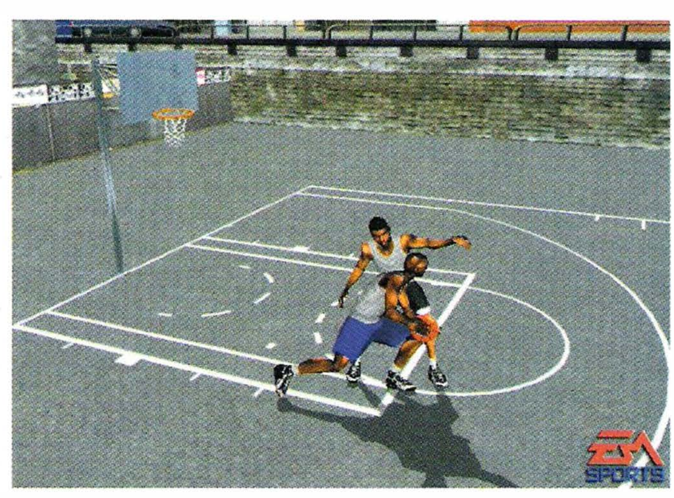
Körbchengröße 2000

Freuen Sie sich, wenn Sie einen Korb kriegen! Im Basketball bedeutet das mindestens zwei Punkte – möglichst viele davon will sich EA Sports mit der brandneuen 2000er Version von NBA Live verdienen. Vor allem der spannende One-on-One-Modus und die superbe Grafik haben es in sich.

Kareem Abdul Jabaar, Bill Russell, Oscar Robertson, Wilt Chamberlain, Shaq, Karl Malone, Dr. J, Allen Iversen oder Bob Cousy – wenn bei diesen Namen Ihr Basketballer-Herz höher schlägt, dann sind Sie bei *NBA Live 2000* genau richtig. 60 Legenden aus den vergangen vier Basketball-Jahrzehnten tummeln sich in den Datenbanken von *NBA Live 2000*, zusätzlich zu den aktuellen Teams und Spielern der NBA. Alle legendären Basketballer werden mit authentischen Trikots und vor allem Frisuren dargestellt, was enorm ulkig wirkt, wenn Sie beispielsweise Shaq gegen Dr. J antreten lassen. Eine der herausragenden Neuerungen ist nämlich der One-on-One-Modus, in dem Sie mit einem der hochgewachsenen Korbjäger gegen einen anderen antreten. Abwechselnd versuchen die beiden Spieler, den Ball im Korb zu versenken, wobei die Spielfelder bevorzugt dunkle Hinterhöfe oder Parkplätze sind. Das ist Straßenfeeling pur, untermalt von stimmiger Rap- und Hiphop-Musik, tollen Soundeffekten und erstklassiger Sprachausgabe. Die Spieler bewegen sogar ihren Mund lippensynchron zu den Beschimpfungen oder Freudenausbrüchen, wenn sie sich ungerecht



Mit neuen Animationen und detaillierten Spielerfiguren wirkt NBA Live 2000 noch realistischer als seine Vorgänger. Auch die Steuerung wurde verbessert.



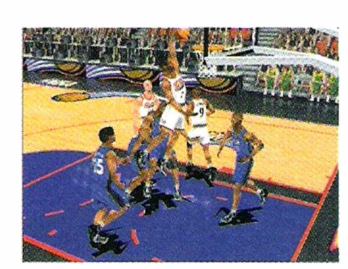
Der neue One-on-One-Modus läßt Sie direkt gegen einen beliebigen Gegenspieler antreten, darunter 60 legendäre Basketballer aus 40 Jahren NBA.

behandelt fühlen oder einen Korb erzielt haben. Keine Bange, obwohl in diesem Modus nur zwei Spieler auf dem Platz stehen, geht es dabei doch actionreicher zur Sache als im regulären Spielmodus mit zwei vollbesetzten Mannschaften. Das liegt jedoch nicht etwa daran, daß ein Ligaspiel langweiliger wäre, sondern vielmehr an der verbesserten Steuerung und dem überarbeiteten Verhalten der digitalen Spieler. Dadurch hat EA Sports das Tempo ein wenig aus dem Spiel genommen, wie uns Produzent Nick Channon bestätigte, um der Wirklichkeit näher zu kommen. „Die Pässe kommen besser an als beim Vorgänger, das Stellungsspiel ist sicherer, und zusammen mit der übersichtlicheren Grafik entstehen Spielsituationen, wie man sie aus dem Fernsehen oder der Halle kennt", schwärmt der Produzent von *NBA Live 2000*. Dank der komplett neuen Animationen wirkt ein gelungener Korb noch besser als je zuvor, was durch die ebenfalls neue Super-Zeitlupe und atemberaubende Kameraperspektiven noch verstärkt wird. Wie in *FIFA* und *NHL* werden besonders wichtige Szenen wie Fouls oder Körbe mit außergewöhnlich aufwendigen Animationen untermalt. Da sich während eines Sprungs sogar das Gesicht des Spieler realistisch bewegt, glaubt man förmlich die Anstrengung zu verspüren oder freut sich um so mehr mit, wenn der NBA-Star nach dem Punkten seinen Jubel mit einem Aufschrei kundtut. Damit Ihnen das leichter gelingt, rufen sich die Spieler auf dem Platz immer wieder kurze Kommandos zu, auf die Sie reagieren können – oder auch nicht, wenn Sie sich der Künstlichen Intelligenz der Computerkollegen überlegen fühlen. Zusätzliche Unterstützung erhalten Sie während einer Saison vom Programm, das Ihnen vorschlägt, welchen Spieler Sie noch einkaufen sollten. Ein spezieller Karrieremodus erstreckt sich wie in *NHL 2000* über zehn Jahre, während denen sich die Fähigkeiten Ihrer Spieler verbessern oder verschlechtern können. Anders als in *NHL 2000* dürfen Sie für die selbst erstellten Spieler keine eigenen Fotos importieren, haben aber dennoch mehr Freiraum als bei *FIFA 2000*. Für jeden neuen Korbjäger bestimmten Sie nicht nur Kopf- und Gesichtsbehaarung, Hautfarbe, Größe, Gewicht oder Spielstärke, sondern sogar den Ausdruck. Dadurch wirkt der Spieler entweder extrem cool, ausgeglichen oder aufgedreht. Untermalt werden die Begegnungen von zwei Sprechern, von denen einer das Spielgeschehen kommentiert und der andere unterhaltsame Anekdoten und Zusatzinformationen liefert.

Florian Stangl ■



Animierte Gesichter unterstreichen die Emotionen. Zusätzlich rufen sich die Spieler lippensynchron kurze Kommandos zu.



Die Computerspieler warten in NBA Live 2000 mit verbessertem Stellungsspiel auf.



Die Zeitlupen-Wiederholungen reichen locker an Fernsehübertragungen heran.

FACTS

Genre	Sportspiel
Hersteller	EA Sports
Release	Oktober '99

Vergleichbar mit
NBA Live '99



„Der Karriere-Modus ist ein riesiges Unterfangen. Wir haben erst vor kurzem die Dauer von fünf auf zehn Jahre erhöht, um die Motivation des Spielers zu verstärken." Kevin Wilkinson, Produzent

NHL 2000

Im Angesicht des Eises

EA Sports baut die Vorherrschaft bei den Eishockey-Simulationen konsequent aus. Der lange geforderte Karriere-Modus und die Möglichkeit, das eigene Gesicht zu importieren, sind nur zwei von vielen Verbesserungen, mit der die Hockey-Referenz ins nächste Jahrtausend einzieht.

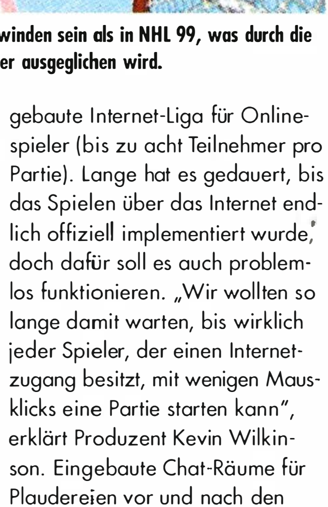


Die Torhüter sollen diesmal leichter zu überwinden sein als in NHL 99, was durch die besser agierenden Abwehrreihen aber wieder ausgeglichen wird.



Spielerisch präsentiert sich NHL 2000 deutlich ausgereifter und realitätsnaher. Tore sollen diesmal von allen Positionen aus mit derselben Wahrscheinlichkeit fallen.

Eishockey und Schmerzen – das gehört einfach zusammen. Ein Sturz gegen die Bande, ein Schläger zwischen den Zähnen oder ein Schlittschuh im Rücken zählen zu den eher unangenehmen Dingen, denen sich die wenigsten Computerspieler direkt stellen möchten. Muß auch nicht sein, denn dafür gibt es die beliebte *NHL*-Serie von EA Sports, bei der man allerdings immer nur andere Charaktere übernehmen konnte. Mit *NHL 2000* wird das endlich anders: Der größte Kaufanreiz für *NHL 2000* dürfte mit Sicherheit die Möglichkeit sein, das eigene Gesicht zu importieren und auf einen neu geschaffenen Spieler zu kleben, mit dem man anschließend auf Torejagd gehen kann. Wie das genau funktioniert, erklären wir Ihnen ausführlich im Videospecial auf der CD sowie im nebenstehenden Kasten. Im optischen Bereich hat sich sonst nichts Grundlegendes getan, dafür aber in puncto Gameplay: Wurden von manchen Fans noch der unausgewogene Schwierigkeitsgrad, die zu starken Torhüter oder die zu einseitigen Torchancen kritisiert, dürfte das in der kommenden Version nicht mehr der Fall sein. Wie Produzent Kevin Wilkinson berichtet, habe man die Goalies „entschärft" und gleichzeitig das Verhalten der Abwehrspieler so verändert, daß diese besser den Torraum abdecken. Dadurch soll *NHL 2000* dem echten Spiel ähnlicher werden und gleichzeitig besser beherrschbar sein. Neu hinzugekommen sind außerdem ein Karrieremodus und eine eingebaute Internet-Liga für Onlinespieler (bis zu acht Teilnehmer pro Partie). Lange hat es gedauert, bis das Spielen über das Internet endlich offiziell implementiert wurde, doch dafür soll es auch problemlos funktionieren. „Wir wollten so lange damit warten, bis wirklich jeder Spieler, der einen Internetzugang besitzt, mit wenigen Mausklicks eine Partie starten kann", erklärt Produzent Kevin Wilkinson. Eingebaute Chat-Räume für Plaudereien vor und nach den Spielen („Und es war doch ein Abseits!" – „Nie, der Schiedsrichter ist unbestechlich!") sowie übersichtliche und vor allem selbsterklärende Menüs sollen diesen Wunsch wahr werden lassen.



Schneller, härter, lauter

Kreieren Sie einen neuen Spieler, dürfen Sie diesen nicht nur mit Ihrem oder einem beliebigen anderen Gesicht (wie wär's mit Freddy Krueger?) ausstaffieren, sondern auch dessen Größe, Statur, Gewicht, Namen und Spielstärken bestimmen. Schließlich bietet EA Sports noch eine große Auswahl von Vornamen an, aus denen Sie sich den passenden aussuchen dürfen. Ist Ihrer nicht aufgelistet, gibt es noch Spitznamen wie „The Dude" oder „The Hammer", so daß für jeden etwas dabei sein dürfte. Natürlich ist Ihr Alter ego sowohl in den Ligaspielen auf Ihrem PC als auch im Onlinespiel mit von der Partie, damit jeder wissen kann, wie Sie in Wirklichkeit aussehen. EA Sports dürfte damit eine völlig neue Dimension der Online-Flirts eröffnen ... Zurück zum Spiel: Eine besondere Option ist, Ihrem Spieler die Fähigkeit des besonders harten Checks zu verpassen. Damit dürften Sie sich schnell den Ruf des Hockey-Rambos erarbeiten, denn ist diese



EA Sports bastelte fleißig an der Steuerung und Programmlogik – grafisch gibt es hingegen nur wenige Verbesserungen. Der Tor-Schiedsrichter und eine Plastikflasche auf dem Tor zählen da schon zu den kleinen Höhepunkten.



Die neuen Animationen drücken Freude, Schmerz und Ärger aus, wie bei diesem harten Check gut zu erkennen ist.



Das neue Hauptmenü führt den Spieler auf Wunsch direkt zu einer Online-Partie.



Konnten beim Vorgänger nur die Stars tricksen, dürfen das bei NHL 2000 alle Feldspieler. In der Abwehr wird mit demselben Feuerknopf besonders hart gecheckt.

Funktion gewählt, kann jeder am roten Namen unter Ihrem Kufenflitzer erkennen, daß dieser eine geballte Ladung Muskelkraft ist. Dadurch haben Sie die Möglichkeit, härtere Rempler anzubringen als andere Spieler und noch dazu aus dem Stand, was vor dem Torraum besonders nützlich ist. Das ist aber noch keine Garantie, daß Sie in den immer wieder ausbrechenden Faustkämpfen die Oberhand behalten. Die Designer haben die Raufereien kräftig umgebaut und geben den Spielern mehr Möglichkeiten, sich die Fäuste auf die Nasen zu hauen. Das Ganze ist extrem übertrieben und keinesfalls eine echte Boxsimulation. Diese Option läßt sich natürlich auf Wunsch ausschalten, falls derlei Spielunterbrechungen Ihnen auf die Nerven gehen sollten.

Neu: Der Karriere-Modus

Zur Auswahl stehen alle Teams der NHL, inklusive der Atlanta Trashers, sowie die aus dem Vorgänger bekannten Nationalmannschaften aus aller Welt. Wird in Europa gespielt, sind die Eisflächen größer als in den Arenen der NHL, und die Regel für den unerlaubten Weitschuß wurde angepaßt, wie man es auch aus dem Fernsehen kennt. Für Freundschaftsspiele dürfen Sie alle Spieler beliebig in andere Teams stecken, für eine Saison oder ein Turnier sind Sie auf die sogenannten Expansion Drafts und Trades beschränkt. Erstmals nutzt auch der Computer diese Möglichkeit für seine Teams, so daß während einer Saison annähernd realistische Tausch- und Verkaufsaktionen von beiden Seiten zustande kommen. Besonderes Gewicht hat der fröhliche Spielerhandel während der Karriere, die sich über zehn Saisons erstreckt. Damit dürfen Sie sowohl als Manager eines Hockey-Clubs als auch als Spieler Ihren Verein von ganz unten bis zum Stanley Cup führen. Neben guten sportlichen Leistungen kommt es darauf an, daß Sie das Alter Ihrer Spieler richtig einschätzen, frühzeitig nach Verstärkung Ausschau halten, Verletzungen einkalkulieren und dergleichen. Der Computer übernimmt diese Aufgabe für die anderen Mannschaften und wird Ihnen daher immer wieder Angebote unterbreiten, Ihre Stars zu kaufen, oder einen Tausch vorschlagen. Ob die Künstliche Intelligenz gut genug ist, um wirklich das Gefühl zu erzeugen, mit einem knallharten Geschäftsmann zu verhandeln, wird sich zeigen müssen. Außerdem sollen auch die Spieler aus eigenem Willen den Verein verlassen, mehr Geld fordern oder irgendwann zurücktreten. „Der Karriere-Modus ist ein riesiges Unterfangen", erklärt Produzent Kevin Wilkinson. „Wir haben erst vor kurzem die Dauer von fünf auf zehn Jahre erhöht, um die Motivation des Spielers zu steigern." Abschließend steht ein spezieller Fantasy-Modus zur Auswahl, in dem Sie nach Gutdünken eigene Ligen zusammenstellen dürfen.

Harte Checks und schnelle Pässe

An der Steuerung hat sich nicht viel geändert, denn es gibt weiterhin die bekannten Buttons für Pässe, Schüsse und Sprints. Die aus *NHL 99* bekannte vierte Taste für Spezialmanöver wurde von EA Sports zwar umbenannt und soll nun Schlenker beziehungsweise harte Checks erlauben, doch ist das im Grunde genommen keine große Änderung. Einzig die Animationen sehen anders aus, und das bekannte Sternchen unter den Superstars, die mit speziellen Manövern die Torhüter austricksen konnten, fiel weg. Mit der vierten Taste können generell alle Spieler diese kleinen Tricks einsetzen, wenn sie mit dem Puck unterwegs sind und vom Gegner bedrängt werden. Eine neue Option, der sogenannte SmartPass, soll das Abgeben des Pucks erleichtern, indem der Computer automatisch die Richtung zum am besten positionierten Mitspieler vorgibt. Wer lieber unbeeinflußt von Künstlicher Intelligenz sein Spiel durchziehen will, darf diese Funktion ausschalten. Das Stellungsspiel der Kameraden hat sich weiter verbessert und sorgt mit der gleichzeitigen Umstellung des Abwehrverhaltens und der Torhüter dafür, daß Tore aus deutlich mehr Positionen möglich sind als zuvor. Schlagschüsse von der Blauen Linie, Pässe hinter dem Tor und angetäuschte Schüsse sollen alle die gleiche Chance besitzen, verwandelt zu werden. Durch eine bessere Kollisionsabfrage treten abgefälschte Schüsse häufiger auf, gleichzeitig wird aber auch so mancher Puck von einem Spieler aufge-



Im Karriere-Modus dürfen Sie über zehn Saisons versuchen, Meister zu werden.

halten. Beim Probespiel vor Ort entstand der Eindruck, daß *NHL 2000* viel realistischer zu spielen ist als die 99er Version. Die stellenweise Einseitigkeit provozierenden Schwächen des Vorgängers dürften damit der Vergangenheit angehören. Wieviel Aufwand EA Sports in die spielerischen Fähigkeiten der digitalen Kufenflitzer gesteckt hat, wird offensichtlich, wenn Sie versuchen, einen eigenen Spieler zu kreieren. Alle relevanten Daten wie Größe, Gewicht, Übersicht, Schußkraft, Genauigkeit oder Ausdauer werden berücksichtigt und so auf die individuellen Spieler abgestimmt, daß diese sich wie die echten NHL-Stars verhalten.

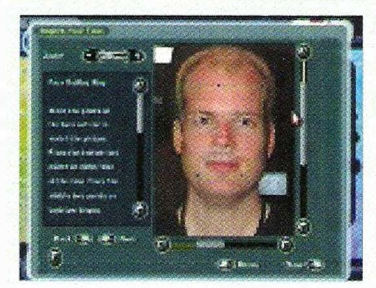
Grafische Finessen

Obwohl es bei *NHL 2000* keine grafischen Quantensprünge wie bei *FIFA 2000* zu bewundern gibt, besteht auch kein Anlaß zum Meckern. Die schattierten Spielerfiguren konnten aus Zeitgründen dieses Mal nicht mehr realisiert werden, aber für nächstes Jahr verspricht Kevin Wilkinson, daß *NHL* mit *FIFA* gleichziehen werde. Die Hardware-Anforderungen sollen im Vergleich zum Vorgänger gleich geblieben sein; wenn Sie keine 3D-Karte besitzen, soll die Grafik auf dem gleichen System sogar einen Tick schöner und schneller sein als bei *NHL 99*. Über Direct3D und Glide werden die gängigen 3D-Grafikkarten angesprochen, wobei die Grafik laut EA Sports für die neuen Voodoo3- und TNT-2-Chips optimiert sein soll. Die Intros zu den Spielen sind auf jeden Fall schon jetzt beinahe fotorealistisch, und die hervorragende Super-Zeitlupe dürfte so manchen Spielertraum erfüllen. Neben kleineren grafischen Gags wie der abschießbaren Trinkflasche auf dem Tor und herumfliegenden Helmen nach harten Checks sieht das Publikum realistischer denn je aus. Die Fans springen bei aufregenden Szenen auf und feuern ihr Team energischer an. NHL-Trainer Marc Crawford stellte wie schon im vergangenen Jahr sein Expertenwissen zur Verfügung, um die sogenannten Coaching Strategies auf Vordermann zu bringen. Mit diesen bestimmen Sie die Spielweise Ihres Teams und passen sie Ihren Wünschen an. Neu ist, daß Sie jede Veränderung sofort bei einem Testspiel ausprobieren dürfen, ohne umständlich durch die Menüs zu wechseln. Mit nur einem Mausklick sind Sie sofort auf dem Eis und kehren anschließend wieder zu den Coaching Strategies zurück. Sprachausgabe, Menüaufbau und Spielstrategien sind bis auf minimale Änderungen gegenüber *NHL 99* gleich geblieben. Auch wenn die Liste an Neuerungen kleiner ausfällt als bei *FIFA 2000*, hat *NHL 2000* sicher beste Aussichten, das Referenzspiel unter den Eishockey-Simulationen zu werden. Hätten Sie etwas anderes erwartet?

Florian Stangl ■

GESICHTER IMPORTIEREN

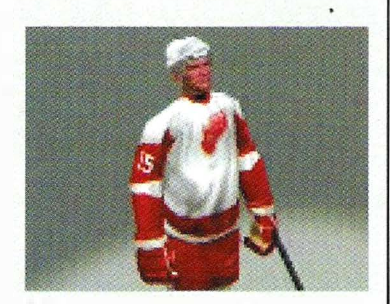
Das Einbinden eines Fotos fordert einen hohen technologischen Aufwand seitens der Programmierer, ist für den Spieler aber leicht zu beherrschen. EA Sports klebt nicht einfach nur ein flaches Bild auf den Kopf des Spielers, sondern modelliert automatisch Nase, Mund und Augen, die zudem noch bewegt werden, um die Emotionen des Spielers zu zeigen. Daher ist ein klein wenig Arbeit nötig, wenn Sie Ihr Gesicht importieren wollen. Zuerst benötigen Sie ein gescanntes Foto oder den Schnappschuß aus einer digitalen Kamera von sich, das in einem der gängigen Formate wie .bmp oder .jpg gespeichert ist. Das Foto wird dann eingelesen und die markanten Punkte des Gesichts markiert. Augen, Nase, Mund und Kopfform werden mit kleinen Punkten festgelegt, die Sie bequem mit der Maus verschieben. Die praktische Zoomfunktion erleichtert das Vorhaben zusätzlich. Sie dürfen jederzeit den neuen Kopf berechnen lassen und sehen nach ein paar Sekunden, ob noch etwas Feinschliff nötig ist. Abschließend wählen Sie aus einer großen Palette die Hautfarbe, Haare und Augen aus – fertig ist Ihr digitales Ebenbild!



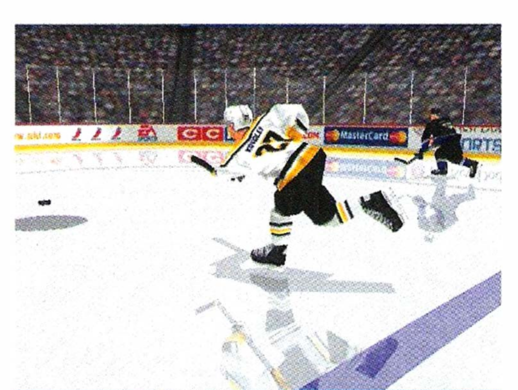
Mit wenigen Mausklicks binden Sie Ihr Gesicht ins Spiel ein. Sie benötigen dazu nur ein gescanntes Foto oder eine digitale Kamera.



Nach der Auswahl von Haut-, Haar- und Augenfarbe sieht der digitale Kufenflitzer seinem lebendigen Vorbild verblüffend ähnlich.



Steht ein selbst kreierter Spieler in den Reihen eines Teams, wird er von der Kamera immer wieder in den Mittelpunkt gerückt.



Schüsse aus verschiedenen Positionen sollen in der 2000-Version der NHL-Serie wieder verstärkt zum Erfolg führen.



Das völlig neu programmierte Kollisionssystem ermöglicht spektakulärere Checks und sichtlich höhere Flüge.



FACTS

Genre	Sportspiel
Hersteller	EA Sports
Release	September '99

Vergleichbar mit
NHL 99

Activate '99

Im Zeichen der Burg

Nicht gerade bescheiden klingt das Motto, das der Publisher Activision für seine diesjährige Herstellermesse Activate '99 gewählt hat: „Wir wollen die Besten werden", verkündete der britische Firmen-Vorstand John Burns, bevor seine engagierten Mitarbeiter die Spiele des kommenden Geschäftsjahres präsentierten. Derartige Aussagen sind durchaus keine leere Prahlerei, denn nachdem die kalifornische Firma bis vor einigen Jahren ein Schattendasein innerhalb der Branche führte, plazierte sie sich nicht zuletzt dank Quake 2 und dessen diversen Add-Ons im Spitzenfeld internationaler Spiele-Anbieter. Dieses Jahr wurden in den düsteren Gemäuern und romantischen Salons des imposanten schottischen Anwesens Dunbas Castle außer Knallern wie Quake 3 und Dark Reign 2 auch ehemalige Geheimtips gezeigt. Neben Vampire und dem Nachfolger zum Action-Klassiker Battlezone stellte Activision eine Riege neuer Star-Trek-Spiele vor. Ob das Unternehmen damit auf dem besten Weg ist, das selbstgesteckte Ziel zu erreichen, lesen Sie auf den folgenden



Activision stellt sich in Pose: Die Entwickler und Produktmanager haben alle Grund, in die Kamera zu lächeln, läßt das diesjährige Programm doch nichts zu wünschen übrig.

INHALT

Vampire	Seite 44
Interstate '82	Seite 51
Dark Reign 2	Seite 52
Battlezone 2	Seite 56
Fox Sports: NHL	Seite 58
Fox Sports: NBA	Seite 58
Star Trek: Hidden Evil	Seite 60
Star Trek: Armada	Seite 60
Star Trek Voyager: Elite Force	Seite 62
Quake 3 Arena	Seite 64
Soldiers of Fortune	Seite 64



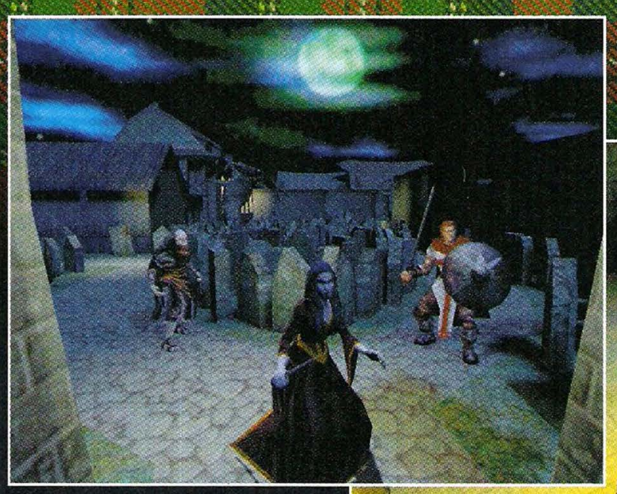
Die eindrucksvolle NOD-Engine wurde von Nihilistic eigens für Vampire: The Masquerade entwickelt und wird wohl auch für die beiden weiteren Teile der Trilogie verwendet.

Diese charmante Dame kennt sich gut in der schwarzen Magie aus.

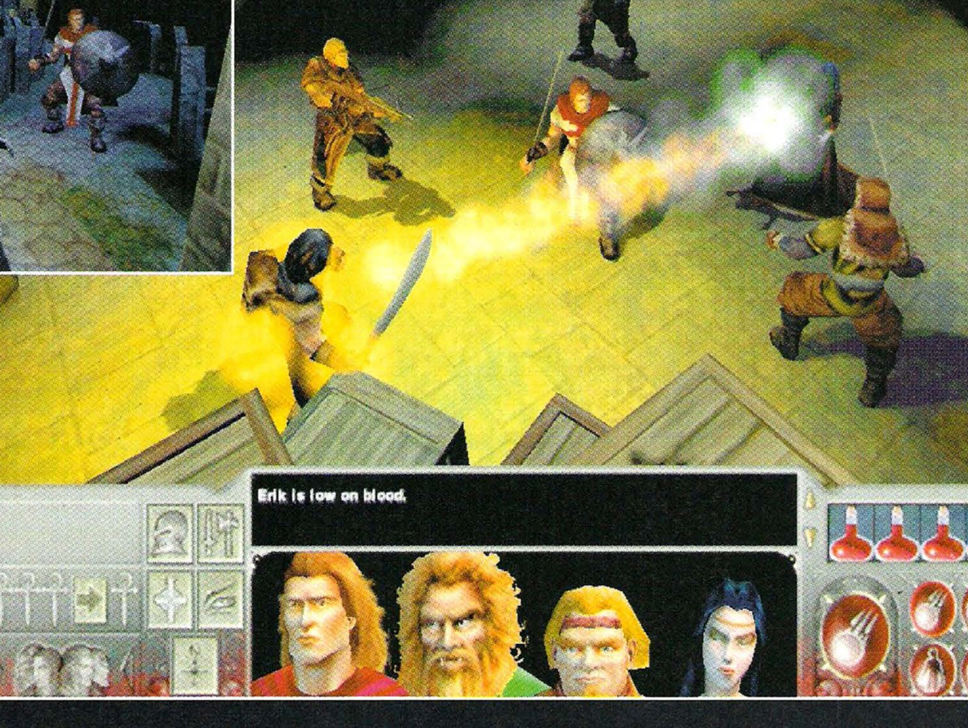
Vampire: The Masquerade – Redemption

Need for blood

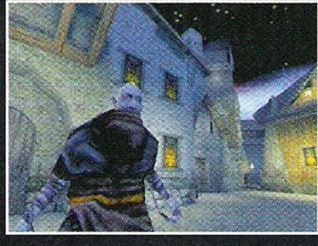
Während die Damen und Herren mit den spitzen Eckzähnen gern gesehene Stargäste in effektvoll inszenierten Kinofilmen sind, treten sie in PC-Spielen zumeist nur als Statisten auf. Vampire könnte diesen Mißstand beseitigen, denn das ungewöhnliche Rollenspiel hat auf der diesjährigen Spiele-Messe E3 die Weltfachpresse derart begeistert, daß es unter anderem mit dem begehrten Game Critic's Award ausgezeichnet wurde. Wir zeigen Ihnen im folgenden Bericht, ob die vielen Vorschußlorbeeren berechtigt sind.



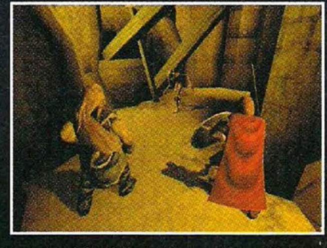
Links: Auf einem nächtlichen Friedhof kann man nicht nur ungestört knutschen, sondern auch beim Flanieren über moderige Gräber die Bekanntschaft eigenartiger Gestalten machen.
Unten: Die verschiedenen, teils äußerst spektakulären Lichteffekte stellen selbst die grafischen Finessen des prächtigen Darkstone (s. Test in dieser Ausgabe) in den Schatten.



Um gleich zu Beginn Mißverständnissen vorzubeugen: Was hier unter dem Namen *Vampire* vorgestellt wird, heißt mit vollem Titel *Vampire: The Masquerade – Redemption* und ist der erste Teil einer Trilogie, mit deren Fertigstellung die Entwickler von Nihilistic Software noch ein Weilchen beschäftigt sein werden. Alle drei geplanten PC-Titel basieren auf einer überaus erfolgreichen Buchserie des amerikanischen Verlags White Wolf (s. Kasten „Schneewölfchen"), der die Entwickler bei ihrer Arbeit beratend unterstützt. *Vampire* wird allerdings keine 1:1-Umsetzung der Vorlage, da Gresko & Co. entschieden haben, das dominierende RPG-Element durch Hinzufügen einer adventuretypisch dichten Handlung sowie packender Action-Szenen zu einem ganz besonderen Spielerlebnis zu machen. Die Handlung hat hier einen anderen Stellenwert als in konventionellen Genretiteln wie *Might & Magic VII.* Hier geht es nicht darum, die Charaktere derart mit Erfahrungspunkten aufzurüsten, daß sie den fiesesten Trollen und Ogres gefahrlos gegenüber treten können. Zwar ist es sehr wichtig, die äußeren Feinde zu bekämpfen, doch noch wichtiger ist es, die Kontrolle über das eigene Ich zu behalten.



Sogar Stirnrunzeln und ein Ausdruck der Überraschung sind in den fein herausgearbeiteten Gesichtszügen erkennbar.



Im mittelalterlichen Wien treiben sich eine Menge zwielichtiger Gestalten herum ...

Zwei Seelen in einer Brust

„Bei *Vampire* spielt es eine herausragende Rolle, daß man die Bestie im Menschen im Zaume hält", erklärt Gresko bei der Präsentation des originellen Gameplays im Rahmen von Activate '99. Cristof Ro-



Ein bißchen frisches Jungfrauenblut hat noch keinem Vampir geschadet. Im Gegenteil: Cristof und seine Spießgesellen benötigen eine Menge dieses besonderen Saftes.



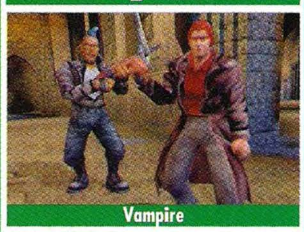
Auch in der Postmoderne hat Vampir Cristof alle Hände voll zu tun, Blut zu beschaffen und sich gegen seine vielen Widersacher zur Wehr zu setzen.

muald, der Held des Spiels, ist ursprünglich ein Kreuzritter des 12. Jahrhunderts, der gegen die Horden des Bösen in der böhmischen Hauptstadt Prag kämpft. Dabei verliebt er sich in die Nonne Anezka, die ihm gleichfalls ihre Zuneigung gesteht, was sich für eine Braut Christi gewiß nicht ziemt. Der brave Cristof rennt daraufhin ganz kopflos durch die engen Gäßchen der mittelalterlichen Stadt und sieht sich plötzlich umringt von Vampiren des Brujah-Clans. Eine Blutsaugerin macht sich über den braven Ritter her und stürzt ihn damit in ein schreckliches Dilemma: Jetzt ist Cristof selbst einer jener Untoten, die er zuvor so leidenschaftlich bekämpft hat. Wie seine Mitvampire muß auch er bei Nacht die Straßen durchstreifen und Ausschau halten nach Opfern, denen er die nötige Dosis Blut abzapfen kann. Allerdings geht es in *Vampire* nicht darum, möglichst viele Menschen auszusaugen. Vielmehr muß Cristof sein unseliges Vampir-Schicksal akzeptieren und gleichzeitig darauf achten, daß der Mensch in ihm nicht verkümmert. Dementsprechend sind keinesfalls die Lebenden Cristofs Hauptgegner, sondern vielmehr Angehörige anderer Vampir-Clans, besonders aber die machtgierigen Tzimisce. Diese bringen Anezka in ihre Gewalt, was dem inzwischen recht düsteren Helden natürlich gar nicht schmeckt. Doch um seine Geliebte zu befreien, muß er sich nicht nur in seiner Zeit gegen Heerscharen übler Kreaturen zur Wehr setzen, sondern auch im ausgehenden 20. Jahrhundert. Denn Vampire sind ja bekanntlich nur schwer totzukriegen, und Zeit ist für sie ein höchst dehnbarer Begriff ...

HORROR-TRIO

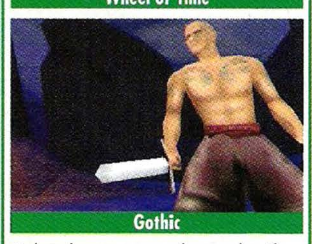
Im folgenden wollen wir drei Rollenspiel-Titel miteinander vergleichen, die sich alle derzeit in der Entwicklung befinden und Horror-typische Szenarien und eine Menge unheimlicher Figuren zeigen.

Figuren



Vampire

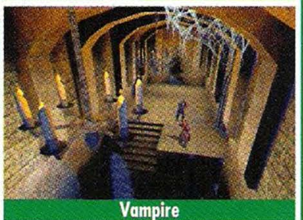
Wheel of Time



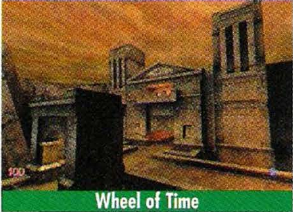
Gothic

Selten konnte man derart detailliert ausgearbeitete Finessen an den Figuren feststellen wie im Nihilistic-Titel. Selbst das in dieser Hinsicht deutlich überdurchschnittliche *Gothic* kann hier nicht mithalten, wirkt hier der Held doch vergleichsweise kantig.

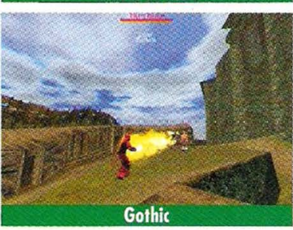
Umgebung



Vampire



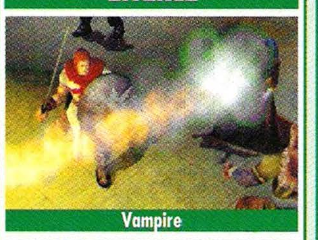
Wheel of Time



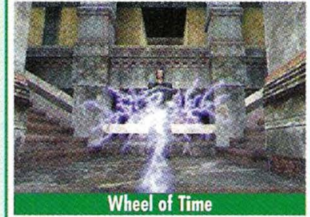
Gothic

Wheel of Time bietet zwar mit kolossalen Gebäuden im spätgotischen Stil das typisch atmosphärische *Unreal*-Ambiente, wirkt aber im Gegensatz zu *Vampire* weniger lebendig. *Gothic* macht grafisch derzeit noch einen etwas schlichten Eindruck.

Effekte



Vampire



Wheel of Time



Gothic

Im Vergleich mit dem aktuellen *Might & Magic VII* erscheinen die Feuerbälle und Lichtkaskaden bei allen drei Kandidaten spektakulär. Ob *Vampire* hier für ähnlich viel Abwechslung sorgen kann wie der GTI-Hoffnungsträger, bleibt abzuwarten.

Blutsbrüder

Seine Odyssee beginnt in den mittelalterlichen Städten Prag und Wien und führt Cristof schließlich in die beiden brodelnden Metropolen London und New York unserer Zeit. Gelingt es ihm hier, Anezka vor der Ewigen Verdammnis zu bewahren? Die positive Beantwortung dieser Frage hängt einzig davon ab, was Sie alles in der düsteren Welt des Nihilistic-Titels anstellen. *Vampire* ist immerhin ein Rollenspiel, das zwar größere Linearität aufweist als das bereits sehr storylastige *Rückkehr nach Krondor*, dem Spieler jedoch eine Menge Freiheiten läßt. So können Sie sich innerhalb der jeweiligen Städte frei bewegen und Dutzende verschiedener Schauplätze aufsuchen. Während sich Cristof in Prag und Wien in Kathedralen, Klöstern, Katakomben und natürlich auf Friedhöfen rumtreibt, sucht er im Jahre 1999 beispielsweise den New Yorker Hafen, hippe Discos oder die Slums im Londoner East End auf. Damit Sie sich an diesen



teils wenig einladenden Orten besser zurechtfinden, haben Sie ständig Zugriff auf eine detaillierte Übersichtskarte, auf der Sie Cristofs jeweilige Position orten können. Begleitet wird der untote Ritter von Vampiren gleicher Gesinnung, die ohne zuvorige schriftliche Einladung angreifen, wenn es die Situation gebietet. Allerdings sind sie doch keine bloßen Kampfkraftverstärker der Hauptfigur, denn sie haben einen freien Willen und lassen sich nicht jede Albernheit Cristofs beziehungsweise dessen Alterego am PC-Monitor bieten. Greift dieser nämlich harmlose Zivilisten mit gezückter Waffe an, dann weigert sich seine Mannschaft mitunter, solch feiges Tun zu unterstützen.

Die Sinnfrage

Genauso mitreißend wie der eigentlich Spielverlauf ist die Story, die durch eine reichhaltige Auswahl an exzellenten Zwischenszenen auf Basis der Game-Engine sowie einige Videosequenzen für anhaltende Spannung sorgt. Gesteuert werden Ihre Figuren aus der Perspektive der dritten Person, wobei sich die Kamera flexibel handhaben läßt und stufenloses Zoomen ermöglicht. „In bestimmter Hinsicht ähnelt das Spiel einem Film wie etwa *Star Wars: Episode 1*", erklärt Gresko und weist darauf hin, daß so essentielle Dinge wie Intrigen, Verrat, Liebe, Haß und Eifersucht in Vampire nicht zu kurz kommen. Gespräche mit den vielen Nebenfiguren tragen zum einen dazu bei, daß die von Nihilistic kreierte Welt äußerst lebendig wirkt; zum anderen sind sämtliche Dialoge, die akustisch wahrnehmbar sind, nie bloßes Geschwätz, sondern stets Teil der dichten Handlung. Diese gliedert sich nach aktuellem Stand in 16 Hauptmissionen sowie zahlreiche Nebenquests, wobei Sie an den mittelalterlichen Schauplätzen mindestens genauso viel Zeit verbringen werden wie im London beziehungsweise New York des Jahres 1999.

Kerzenkampf

Natürlich unterscheiden sich die Waffen in den beiden Zeitaltern stark voneinander. Im Mittelalter können Sie beispielsweise auf Schwerter, Schilde und Flitzebögen zurückgreifen, in der Postmoderne dürfen Sie Ihren Feinden etwa mit Flinten, Granaten und Phosphorkanonen das Leben schwer machen. Neben diesen konventionellen Waffen wird es eine Vielzahl besonderer Vampirwaffen geben. Besonders pfiffig ist ein Zauberspruch, mit dem man auf Dauer einen feindlichen Vampir am Boden festnagelt, bis die Sonne aufgeht und der lichtscheue Kerl daraufhin zu Staub zerbröselt. Solche und alle übrigen Kampfhandlungen finden in Echtzeit statt, doch es wird Ihnen zumeist genügend Zeit bleiben, um den bis zu drei weiteren Party-Mitgliedern taktische Befehle zu geben. Ihre Genossinnen und Genossen werden Sie nach ihren jeweiligen Fähigkeiten unterstützen, so daß Ihnen zum Beispiel die zauberkundige Vampirlady Serena mit ein paar flotten Magiersprüchen aus der Bredouille helfen kann.

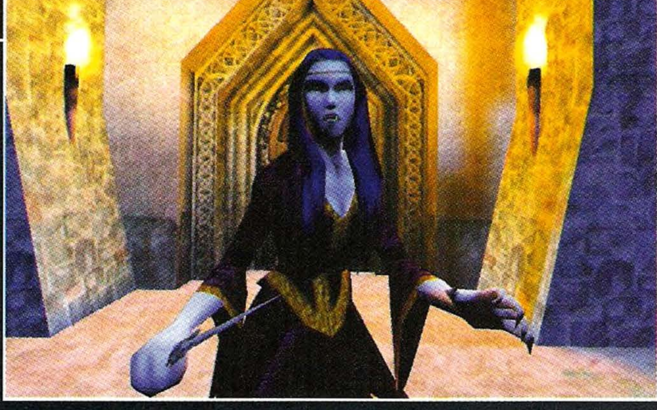
SCHNEEWÖLFCHEN

Seit 1991 veröffentlichte der Rollenspiel-Verlag White Wolf mehrere Buch-Titel, die sich in der Fan-Gemeinde großer Beliebtheit erfreuen. Am erfolgreichsten ist die Serie *Vampire: The Masquerade*, das den Massenmarkt erobern konnte und sogar dem Dauerbrenner *AD&D (= Advanced Dungeons & Dragons)* massiv Konkurrenz macht. Nach vorsichtigen Schätzungen soll es weltweit ca. 1,5 Millionen *Vampire*-Spieler geben, wobei sich die Firmenleitung von White Wolf eine weitere Steigerung der Verkaufszahlen erhofft, wenn die PC-Umsetzung Anfang nächsten Jahres in den Läden stehen wird. Neben Activisions *Vampire*-Titel ist eine digitale Version von White Wolfs *Werewolf: The Apocalypse* angekündigt, das derzeit von ASC Games entwickelt wird, jedoch nicht vor Mitte des nächsten Jahres erscheinen wird.

fen kann. Doch auch, wenn Sie zu Beginn allein als Cristof gegen eine Horde Trolle kämpfen, stehen Ihnen genügend Waffen zur Auswahl; und sollte gerade kein Schwert greifbar sein, kann der Held etwa einen zufällig in der Nähe befindlichen Taufkerzenständer zweckentfremden und damit einen übelsinnigen Kontrahenten pfählen.

Licht & Schatten

Für Gresko ist dieser technische Aspekt von großer Bedeutung: „Die Möglichkeit, auf die Personen und Gegenstände direkten Einfluß nehmen zu können, ist besonders wichtig für die Stimmung des Spiels. Man muß das Gefühl haben, daß man sich in einem Film befindet." Zu diesem Zweck haben Robert Huebner, Ray Gresko und ihr Programmierteam eine völlig neue Engine namens NOD entwickelt. Mit dieser Technik ist es möglich, optisch weiche Oberflächen für die verschiedenen Polygonfiguren zu schaffen. Dadurch erscheinen die Personen eher wie aus einem Guß, weil etwa der Übergang zwischen Kopf- und Rumpf-Partie kaum als solcher zu erkennen ist. Zudem bestehen sämtliche Figuren aus zwei bis drei Dutzend einzeln beweglichen Körperteilen, die sich je nach Aktion in ihrer Umwelt bewegen. Die liebevoll texturierten Straßen, Gebäude und Hintergründe wirken schon jetzt beängstigend realistisch. Zudem sorgen Nebeleffekte sowie der dynamische Einsatz von Licht und Schatten für ein ähnlich schauriges Ambiente, wie man es noch heute in Horrorfilmklassikern wie dem Vampirstreifen *Nosferatu* erleben kann. Für die Darstellung derartiger Details ist natürlich eine immense Rechenleistung nötig, so daß Gresko bereits einkalkuliert, daß ein Pentium II zu den Minimalvoraussetzungen gehören wird. Zwar soll ein Softwaremodus unterstützt werden, doch der Schwerpunkt liegt auf dem Hardware-Support via Direct 3D oder Glide. Akustisch wird dank der Soundtechnologien A3D, EAX und DirectSound 3D ebenfalls einiges geboten, wobei sich die Hintergrundmusik dem Spielgeschehen weitgehend anpassen wird.



Die einzelnen Party-Mitglieder unterstützen den Helden im harten Kampf, verfügen jedoch über einen eigenen Willen. Mit Kabbeleien zwischen Cristof und seinen Mitstreitern muß man hier allerdings nicht rechnen.

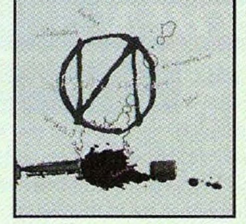
> **„Bei *Vampire* spielt es eine herausragende Rolle, daß man die Bestie im Menschen im Zaume hält."**
> Ray Gresko, Projektleiter

Kollektives Blutsaugen

Neben dem bereits jetzt eindrucksvollen Einzelspielermodus hat Nihilistic großen Wert auf eine sorgfältige Ausarbeitung des Netzwerkspiels gelegt. Hier kämpfen verschiedene Clans gegeneinander, wobei jeder Vampir über eine eigene, vor Spielbeginn frei konfigurierbare Biographie verfügt. Die Besonderheit am Mehrspielermodus ist aber, daß Sie sich eine eigene Geschichte ausdenken und diese als individuelle Chronik entwerfen können. Von Ihrem Entwurf werden dann sowohl der Kooperativ-Modus als auch diverse Kampfmodi unterstützt. Hier können zum Beispiel Vampire gegen Menschen kämpfen, oder es tritt ein Spieler als Jäger an und ein anderer als Gejagter. Höchstwahrscheinlich wird die Teilnehmerzahl für Partien über LAN oder Internet auf acht Personen bechränkt. Für die grenzenlose Erweiterung des Spielspaßes sorgt der sogenannte „Embrace Level Editor", der von id Software lizenziert wurde und mit dessen Hilfe in kürzester Zeit ein spielbarer Level gestaltet werden kann. Mit dieser Fülle an ausgeklügelten Features werden Vampire-Spieler bis zum Erscheinen des zweiten Teils gewiß bestens bedient sein.

Peter Kusenberg ■

OPTIMISTISCH

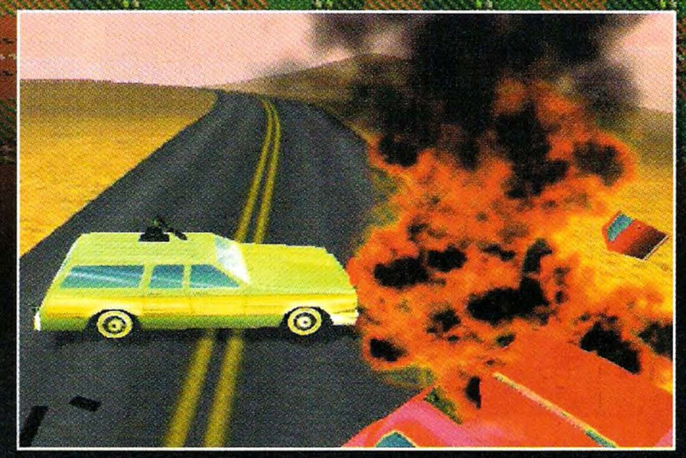


Vor knapp zwei Jahren taten sich die Szene-Veteranen Ray Gresko, Robert Huebner und Steve Tietze im sonnigen Kalifornien zusammen, um unter dem Firmennamen Nihilistic Software auf eigene Faust innovative Spiele zu entwickeln. Vorsitzender Gresko arbeitete, genauso wie Huebner, in führender Position bei LucasArts an Erfolgstiteln wie *Dark Forces* und dessen Nachfolger *Jedi Knight*. Huebner war zudem maßgeblich an der Programmierung von *Descent 2* und nicht zuletzt *Starcraft* beteiligt, während sich Tietze seine Lorbeeren als Level-Designer bei id verdiente und dort vor allem an der Fertigstellung der verschiedenen *Quake 2*-Mission-Disks beschäftigt war. Nihilistic konnte im März 1998 den erfolgreichen Vertrieb Activision als Partner gewinnen, der zunächst die Titel der *Vampire*-Trilogie veröffentlichen wird.

FACTS

Genre	Rollenspiel
Hersteller	Nihilistic
Release	März 2000

Vergleichbar mit
Gothic, Wheel of Time



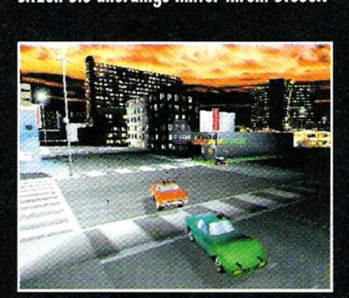
Spektakuläre Stunts, wilde Zusammenstöße und Feuergefechte sind hier an der Tagesordnung. Mit einem konventionellen Rennspiel hat dies nichts mehr zu tun.

Dank der neuen Grafikengine sind die Spezialeffekte erste Sahne. Das Terrain wirkt noch ein wenig trostlos – ein Manko, das bereits aus Interstate '76 bekannt ist.

Interstate '82

Viva Las Vegas!

Manchem unbeherrschten Zeitgenossen gehen diejenigen Mitmenschen auf den Senkel, die in besonnener und manierlicher Weise am Straßenverkehr teilnehmen. Im Action-Titel Interstate '82 können Sie sich so rennschweinisch aufführen, wie Sie wollen, denn hier ist die schwere Verkehrsgefährdung genauso Pflicht wie der Einsatz großkalibriger Waffen.



Bestimmte Aufgaben lassen sich am besten zu Fuß erledigen. Die meiste Zeit sitzen Sie allerdings hinter Ihrem Steuer.

Vor über zwei Jahren präsentierten die beiden Activision-Designer Zack Norman und Sean Vesce mit *Interstate '76* ein völlig abgefahrenes Spielkonzept: In einem fiktiven Amerika der 70er Jahre durfte man mit schwer bewaffneten Fahrzeugen Jagd auf die Chargen einer bösen Ölmafia machen. Mit *Interstate '82* liefern Projektleiter Norman und sein Programmierteam einen Titel, der mindestens ebenso viel turbulente Action bietet wie sein Vorgänger. Die Ausstattung wurde dem veränderten Zeitrahmen angepaßt, so daß Helden und Schurken jetzt nicht mehr Schlaghosen und Monsterkoteletten tragen, sondern pastellfarbene Anzüge wie Sonny Crocket alias Don Johnson in Miami Vice. Dementsprechend erwarten Sie umfangreiche Zwischensequenzen auf Basis der Game Engine, in denen die Hauptfiguren flapsige Sprüche im Stil eben jener Erfolgsserie der frühen 80er dreschen. Die abgedrehte Handlung beinhaltet in etwa 30 Missionen den Kampf gegen Verschwörer, Attentäter und verrückte Revoluzzer. Dabei benutzen Ihre Spielfiguren nicht nur einfallsreich gestaltete Autos und Motorräder, sondern springen gelegentlich selbst aus den Fahrzeugen heraus und nehmen die Gegner in der Manier bekannter Ego-Shooter aufs Korn.

„Unser Ziel ist es, diesen Titel zu einem actionorientierten Spiel zu machen, das auch Einsteigern eine Menge Spaß bereitet."
Zack Norman, Projektleiter und Chef-Designer

Dethkarz Motorwelt

Die meiste Zeit kurven Sie jedoch mit Ihrem jeweiligen Gefährt beispielsweise durch Einkaufszentren, Wüstenlandschaften oder die Innenstadt von Las Vegas. Die Entwickler haben sich darum bemüht, die 20 verschiedenen Schauplätze so abwechslungsreich wie möglich zu gestalten. Besonders über das Design der Fahrzeuge und die Auswahl der Waffensysteme machte man sich Kopfzerbrechen, denn der Schwerpunkt des Spiels liegt laut Zack Norman eindeutig auf den wilden Kämpfen: „Unser Ziel ist es, *Interstate '82* zu einem actionorientierten Titel zu machen, das auch Einsteigern eine Menge Spaß bereitet." Im 1997er Titel konnte man bereits seine Fahrzeuge nach Belieben auszurüsten; *Interstate '82* hält einen Fuhrpark von insgesamt 40 Fahrzeugen bereit, die Sie mit über 80 verschiedenen Waffensystemen ausrüsten können. Neben den üblichen MGs und Granatwerfern stehen Ihnen auch Farbkanonen zur Verfügung, mit denen Sie die Windschutzscheiben der gegnerischen Wagen bombardieren können. Zudem steht jetzt endlich eine flexible Karte zur Verfügung, die automatisch weiterscrollt und Ihre jeweilige Position anzeigt. Besonders stolz ist Zack Norman darauf, daß er die Band DEVO („Are we not men?") gewinnen konnte, die mit ihren New-Wave-Klängen sicherlich für die passende akustische Untermalung sorgen wird.

Peter Kusenberg



Ein besonders bunter und actionreicher Schauplatz ist die Innenstadt der Vergnügungsmetropole Las Vegas.



Über 30 Missionen in ca. 20 verschiedenen Levels werden sicherlich für reichhaltige Abwechslung sorgen.

FACTS

Genre	Action
Hersteller	Activision
Release	November '99

Vergleichbar mit
Midtown Madness, Driver

Dark Reign 2

Chance 2000

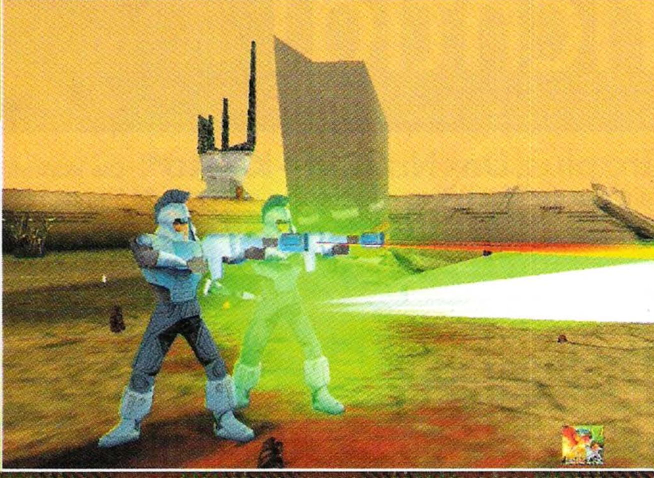
Seit dem 26. August befindet sich die virtuelle Gemeinde der Echtzeit-Strategen im C&C3-Rausch, obwohl die Optik des Chartbusters aus dem Hause Westwood ausgesprochen vorgestrig wirkt. Den Entwicklern der Pandemic Studios macht die mächtige Konkurrenz keine Sorgen, denn mit ihrem bislang ehrgeizigsten Projekt wollen sie zeigen, daß auch im Strategie-Genre ein herausragendes Spielprinzip mit einer herausragenden 3D-Grafik harmonieren kann. Hat der Dark-Reign-2-Bösewicht Dalen das Zeug dazu, den allgegenwärtigen Herrn Kane auf Dauer von den Titelseiten der Fachmagazine zu verbannen?



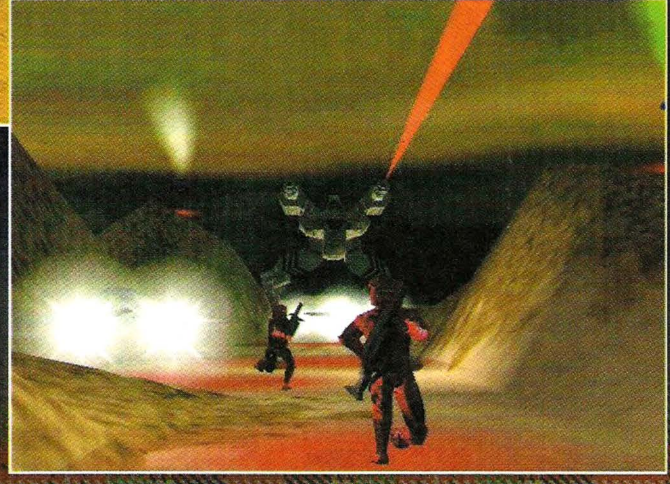
Seit seinem Erscheinen vor zwei Jahren wanderte *Dark Reign* rund eine halbe Million mal über die Ladentheke. Dies ist ein bemerkenswertes Ergebnis, wenn man bedenkt, daß die Masse der Strategiefans nach wie vor die klassische 2D-Ansicht mit isometrischer Perspektive bevorzugt. Allerdings war bei *Dark Reign* wohl keinesfalls die 3D-unterstützte Grafik das hervorstechende Kaufargument, sondern zwei ungewöhnliche Features. Zum einen gab es erstmals ein ausgeklügeltes Waypoint-System, mit dessen Hilfe Ihre Truppen leicht auf die richtige Fährte gesetzt werden konnten; zum anderen verfügte das Spiel über eine ausgekochte KI, der man getrost die Steuerung der eigenen Einheiten anvertrauen konnte. Weniger ausgereift war die Bedienung, denn der -typische Spielspaß litt unter der Überfülle an teils wenig nutzbringenden Features. Diese Schwäche will Pandemic-Chef Josh Resnick jetzt ausgemerzt haben: „*Dark Reign 2* wird ein genauso tolles Spiel werden wie *Dark Reign* – nur diesmal perfekt."

Dark Reign: Episode 1

Das mag etwas großspurig klingen, doch bereits die umsichtige Ausarbeitung der Story läßt erahnen,



Bei näherer Betrachtung zeigt sich der Detailreichtum der Figuren. Laut Pandemic besteht ein Soldat bei maximaler Zoomstufe aus bis zu 1.200 Polygonen.



Wie in Warzone 2100 kann Ihre schwere Artillerie im hohen Bogen Geschosse über Hügel abfeuern und dahinter liegende, feindliche Einheiten zerdeppern.

daß Resnick seinen Mund offenbar nicht zu voll genommen hat. Zwar erreichen die Zwischensequenzen nicht ganz die Qualität der *C&C3*-Filmchen, doch immerhin hat Pandemic dafür gesorgt, daß der Übergang zwischen Cut-Szene und Spielgrafik nahtlos erscheint. Wie der jüngste *Star Wars*-Film ist *Dark Reign 2* ein Prequel. Die Handlung findet rund 150 Jahre vor dem Konflikt zwischen Imperium und Freedom Guard statt. In epischer Breite wird diesmal vom Konflikt zwischen den technisch fortschrittlichen JDA (= Jovian Detention Authority) und den hinterwäldlerischen Sprawlers erzählt, der sich auf der verödeten Erde des frühen 26. Jahrhunderts ereignet. Während die von der JDA kontrollierten Menschen unter riesigen Kuppeldächern wohnen, leben die Sprawlers in heruntergekommenen Barackensiedlungen im strahlenverseuchten Umland. Natürlich geraten sich beide Gruppierungen in die Haare, so daß Sie im darauffolgenden Krieg wie in *C&C3* entweder für die JDA oder für die Sprawlers Partei ergreifen können. Beide Gruppen unterscheiden sich allerdings noch stärker voneinander als GDI und NOD, so daß nach dem Seitenwechsel in der zweiten Halbzeit des Spiels eine völlig neue Taktik vonnöten ist.

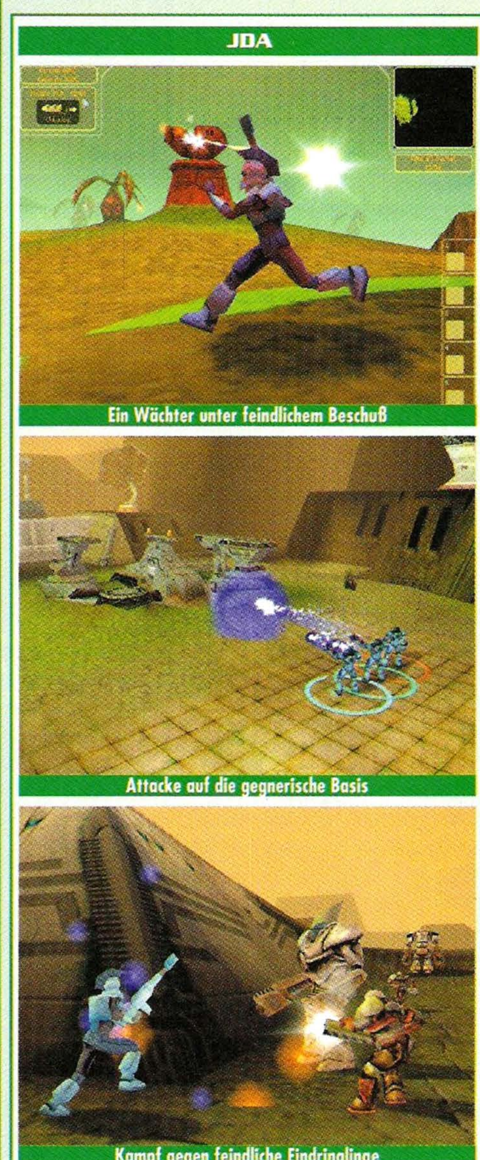
Krieg im Dunkeln

Im Gegensatz zu *C&C3* verspricht Pandemic für *Dark Reign 2* mehr Abwechslung auf dem Schlachtfeld. „Wir versuchen, deutliche Variation in die Gestaltung der Missionen zu bringen, sehr viel mehr als im ersten Teil", erklärt Resnick. Tatsächlich wird es viele verschiedene Missionsziele geben; zudem wirken sich nicht nur die Lichtverhältnisse auf das taktische Vorgehen aus, sondern auch die Gegebenheiten des 3D-Terrains. Daher können Sie Ihre Einheiten unter Bäumen und in Felsspalten verbergen oder auf einem Bergkamm postieren, um so die Vorteile der erhöhten Position auszunutzen. Pandemic wartet mit einer Reihe interessanter Fahrzeuge auf, darunter dem sogenannten Go-Go-Vehikel, das den Vorgänger des Spider Bike aus *Dark Reign* darstellen soll und ähnlich flink durch die Gegend heizen kann. Resnick legt besonderen Wert darauf, daß Infanterie an den Kämpfen teilnehmen soll: „Wir wollen keinen weiteren *C&C*-Klon designen, sondern durch Bodentruppen ein ähnlich komplexes taktisches Spielprinzip ermöglichen wie *Age of Empires.*" Natürlich wird wieder die zu Recht hochgelobte KI des Vorgängers zum Einsatz kommen und für makelloses Routefinding sowie clever agierende Einheiten sorgen. Sie können beispielsweise einem Skout-Soldaten einbleuen, sofort zur Basis zurückzukehren, wenn seine Lebensenergie auf unter 50 Prozent gesunken ist; er wird dann alles daran setzen, um dieser Vorgabe gerecht zu werden. Anders als *Battlezone 2* ist *Dark Reign 2* ein reinrassiges Echtzeitstrategiespiel, bei dem das Ressourcen-Management eine große Rolle spielt. Statt des Wassers in *Dark Reign* benötigt die JDA jetzt ein besonderes Gestein, um Treibstoff für ihre Vehikel zu erzeugen. Die Sprawlers können alten Schrott wiederverwerten und verfügen zudem über Voodoo-Kräfte. Mit deren Hilfe können die technisch Minderbemittelten der hochtechnisierten JDA Paroli bieten. Diese wiederum verfügt über solch feine Gerätschaften wie den Baron Samedi, ein Mech-artiges Riesenvieh aus dickem Stahl und fetten Wummen, das während einer Schlacht Mühe haben wird, etwa einen steilen Abhang hinaufzukommen. Im hitzigen Gefecht ist es am wichtigsten, daß Sie für die richtige Positionierung Ihrer Truppen Sorge tragen. Dies ist jetzt ziemlich einfach, denn Resnick und sein Team haben das benutzerunfreundliche Menü des ersten Teils derart verändert, daß sich auch Anfänger rasch damit zurechtfinden. Ihre Einheiten können Sie direkt über eine Seitenleiste anwählen und sich dort jederzeit über deren aktuellen Zustand informieren. Neben der Steuerung hat sich Pandemic besondere

JDA VS. SPRAWLERS

Die beiden Kontrahenten unterscheiden sich in puncto Ausstattung und taktischem Vorgehen deutlich voneinander. Während die JDA-Kräfte tagsüber über eine gewisse Überlegenheit verfügen, haben die Sprawlers zur Nachtzeit einen leichten Vorteil. Grundsätzlich dürfte die Stärke der beiden Parteien aber ausgewogen sein, wobei dieser Punkt beim spätherbstlichen Beta-Testing im Hause Pandemic sicherlich geklärt wird.

JDA

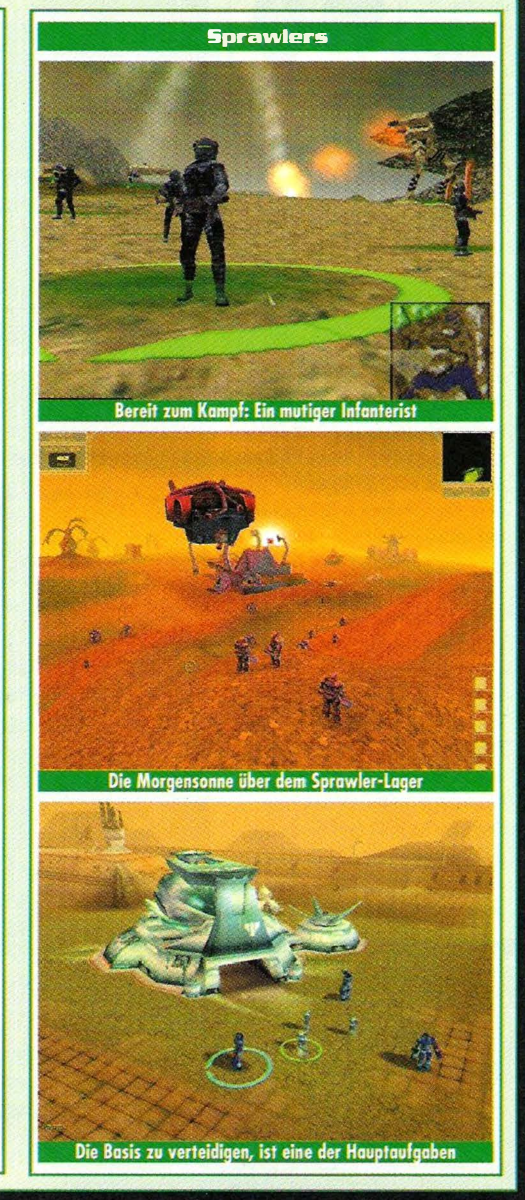


Ein Wächter unter feindlichem Beschuß

Attacke auf die gegnerische Basis

Kampf gegen feindliche Eindringlinge

Sprawlers



Bereit zum Kampf: Ein mutiger Infanterist

Die Morgensonne über dem Sprawler-Lager

Die Basis zu verteidigen, ist eine der Hauptaufgaben

DIE FIRMA



Im Jahre 1998 machten sich die beiden Freunde Josh Resnick und Andrew Goldman mit ihrer Firma Pandemic Studios im kalifornischen Santa Monica selbständig, nachdem sie einige Jahre lang Erfahrungen als Entwickler sammeln konnten. Bereits kurze Zeit später erhielten sie ein lukratives Angebot von Activision: Fünf Pandemic-Titel will der Publisher unters Volk bringen, wobei die ersten beiden, *Battlezone 2* und *Dark Reign 2*, noch in diesem Jahr fertiggestellt werden. Der 32jährige Resnick setzt auf Teamwork und konnte durch angestelltenfreundliche Arbeitsverträge sogar ehemalige Activision-Mitarbeiter gewinnen. „Wir wollen, daß alle Leute bei Pandemic an unserem Erfolg teilhaben." Bislang sind die Aussichten recht erfreulich, denn sowohl *Dark Reign* als auch *Battlezone* waren große Erfolge, und die Nachfolger haben dank modernster Technik und eines ausgeklügelten Gameplays durchaus die Chance, in der C&C-Liga mitzumischen.



Die Grafik gehört zur Spitzenklasse in diesem Genre. Dabei ist sie nicht nur Kulisse, sondern harmoniert mit dem Gameplay.

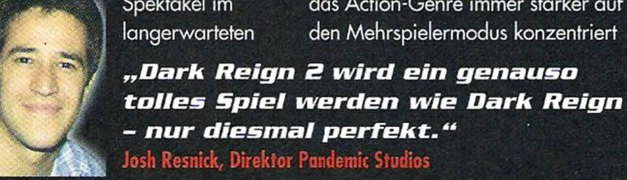
Diesmal haben die Entwickler auch Wasserfahrzeuge ins Arsenal kampfkräftiger Einheiten aufgenommen.

Mühe bei der Verbesserung der grafischen Präsentation gegeben.

What a wonderful world

Dark Reign 2 läßt nämlich selbst das prächtige *Warzone 2100* alt aussehen. Die verwendete Engine benutzt eine Intel-Technologie namens „Multiresolution Mesh". Damit verändert sich die Anzahl der Polygone eines Objektes je nach Entfernung der Kamera. Befindet sich diese mehrere hundert Meter von einem Soldaten entfernt, so besteht dieser aus höchstens 90 bis 100 Polygonen. Zoomt man ganz nah heran, so verzehnfacht sich die Menge der Polygone: Jetzt sieht der Söldner fast besser aus als ein Gegner im Ego-Shooter Half-Life (dt. Version). Die Kamera selbst ist frei beweglich, wodurch Sie das riesige Terrain schnell und leicht überblicken können. Genauso ist die Landschaftsgestaltung sichtbar besser gelungen als in *Dark Reign*, weil die Entwickler jetzt verstärkt auf Kleinigkeiten wie Felsvorsprünge oder Bäume geachtet haben. Sämtliche Effekte sind schlichtweg atemberaubend und werden höchstens noch vom Licht-Spektakel im langerwarteten *Earth 2150* übertroffen. *Dark Reign 2* verfügt jedoch über die wirklichkeitsnäheren Animationen sowie über einen langsamen Übergang beim Sonnenauf- beziehungsweise Sonnenuntergang; ebenso sind die Echtzeit-Schatten nicht so klobig wie im 1998er Vorgänger. Unterstützt werden alle gängigen 3D-Chips, wobei die Mindestanforderungen derzeit noch der Leistungsfähigkeit gängiger PC-Systeme angepaßt werden. Dieses Tweaking wird gerade im Hinblick auf die Mehrspieler-Performance sehr wichtig sein, denn genauso, wie sich seit *Quake* das Action-Genre immer stärker auf den Mehrspielermodus konzentriert hat, so haben auch die Entwickler von Strategie-Titeln das Potential des Netzwerkspiels erkannt. Pandemic hat sich darum bemüht, eine Reihe origineller Modi für *Dark Reign 2* zu programmieren, um so der Strategie-Community einen Anreiz zu bieten, mit selbstgestalteten Karten und Einheiten das Spiel zu erweitern. Dazu Resnick: „Wir werden ein Missions-Tool veröffentlichen, mit dem Fans eigene Szenarien schaffen können." Neben dem Kooperativ-Modus, Deathmatch und CTF wird auch der Modus „King of the Hill" zur Verfügung stehen, bei dem derjenige Spieler gewinnt, der als erster einen strategisch wichtigen Punkt besetzt. Sämtliche Modi können Sie über ein lokales Netzwerk oder über das Internet spielen, wobei Pandemic einen eigenen Server zur Verfügung stellen wird.

Peter Kusenberg



„Dark Reign 2 wird ein genauso tolles Spiel werden wie Dark Reign – nur diesmal perfekt."
Josh Resnick, Direktor Pandemic Studios





FACTS

Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Pandemic
Release	Dezember '99

Vergleichbar mit
Dark Reign, Warzone 2100, Earth 2150

Battlezone 2

Frontalangriff

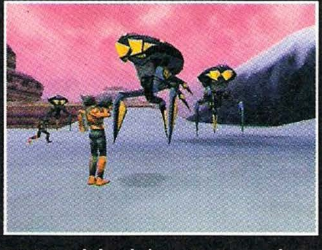
Zu Beginn des letzten Jahres brachte Battlezone einen Schwung frischer Innovationen ins stagnierende Action-Genre. Statt mit fettem Kriegsgerät stumpfsinnig ballernd durch öde SciFi-Landschaften zu latschen, konnten hier Action-Fans ihr taktisches Können unter Beweis stellen. Im vergangenen Jahr beauftragte Activision die Programmierer der noch jungen Pandemic Studios damit, den Nachfolger zum 1998er Ausnahmetitel auf der Taufe zu heben. Und der macht nicht zuletzt dank der farbenprächtigen Dark Reign 2-Engine einen erstklassigen Eindruck.



Für Abwechslung sorgt nicht nur die Story, sondern auch das Missionsdesign.



Während des Kampfes kann man das Gefährt wechseln und zwischen 25 verschiedenen Waffen wählen.

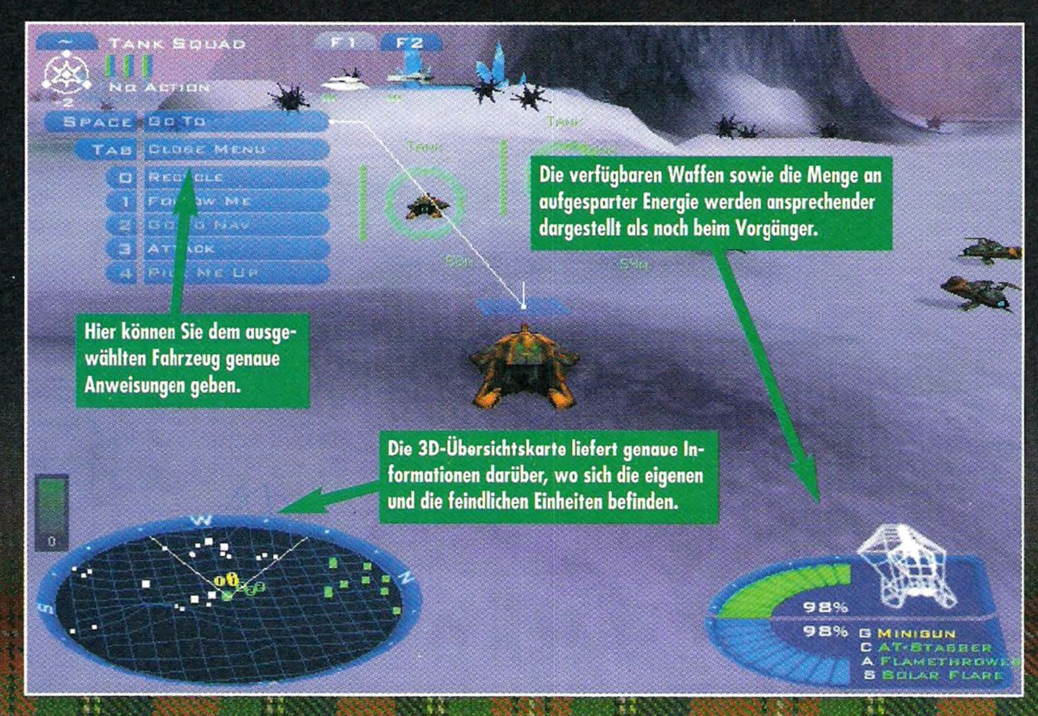


Die Umwelt beinhaltet eine eigene Flora und Fauna. In die vielen Gewässer können Sie sogar eintauchen.

Während sich in *Battlezone* Amis und Russen miteinander um exotische Rohstoffe im Weltraum balgten, streiten im zweiten Teil heldenhafte Erdlinge gegen böse Aliens. Zwar wurde für eine völlig neue Hintergrundstory gesorgt, am grundlegenden Spielprinzip des Genremixes aus Action und Strategie haben die Entwickler jedoch nicht viel verändert: Auch in *Battlezone 2* kämpfen Sie in einer unwirtlichen SciFi-Umgebung gegen zahlreiche und vor allem machtvolle Feinde. Zu Beginn entdecken Sie auf der Suche nach Energiequellen einen neuen Planeten, der bereits von den Aliens genutzt wird, um jenseits der menschlichen Einflußsphäre an einem gefährlichen Geheimprojekt zu arbeiten. Sie müssen die Außerirdischen daran hindern, ihre ominösen Forschungen fortzusetzen, denn diese bedrohen den Bestand der gesamten Menschheit. Insgesamt wird es etwa 30 Missionen geben, denen ein ausführliches Tutorial vorangehen soll, das Anfängern Schritt für Schritt beibringt, wie man erfolgreich gegen die Feinde vorgeht. Das Wichtigste hierbei ist freilich, daß Sie lernen, wie Sie Ihre vorhandenen Vehikel möglichst effektiv einsetzen. Mit den Angriffs- und Verteidigungsfahrzeugen wie schweren Walkern, mobilen Defensivtürmen und sogenannten Mörserbikes setzen Sie sich gegen die Feinde zur Wehr, die natürlich wegen Ihrer Landung auf ihrem Planeten äußerst miesepetrig gestimmt sind. Die Gebrauchs- und Baueinheiten sollten derweil schon munter Nachschub an Kriegsgerät produzieren, während verschiedene Spezialeinheiten damit beschäftigt sind, Rohstoffe zu sammeln und wiederzuverwerten. Als Energiequelle dienen Geysire, während das aus dem ersten Teil bekannte Bio-Metall für die Fertigstellung neuer Fahrzeuge nötig ist. Für die Produktion der ca. 25 verschiedenen Einheiten sind bislang keine Warteschlangen eingeplant, so daß Sie jeden Auftrag zum Bau etwa eines neuen Panzers separat erteilen müssen. Auf unsere Anfrage hin meint Projektleiter Greg Borrud, daß er diesen Aspekt noch einmal überdenken wird. „Wir wollen die Fehler des ersten Teils beseitigen. In *Battlezone* gab es zwar eine Menge verschiedener Waffen, aber die Einheiten haben doch immer nur die gleichen benutzt. Dank der völlig überarbeiteten KI sind die Einheiten jetzt in der Lage, die am besten geeignete Waffe auszuwählen."



„Jede Welt hat ihre eigenen Kreaturen. Einige wollen sich sogar mit Dir paaren – da hältst Du besser ein bißchen Abstand."
Greg Borrud, Direktor Pandemic Studios



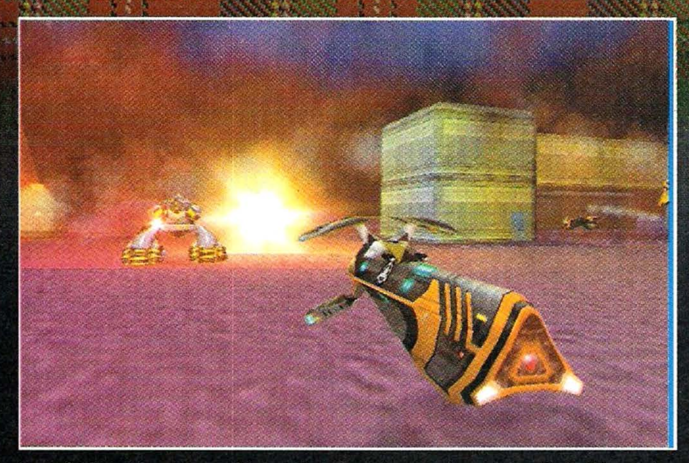
Die verfügbaren Waffen sowie die Menge an aufgesparter Energie werden ansprechender dargestellt als noch beim Vorgänger.

Hier können Sie dem ausgewählten Fahrzeug genaue Anweisungen geben.

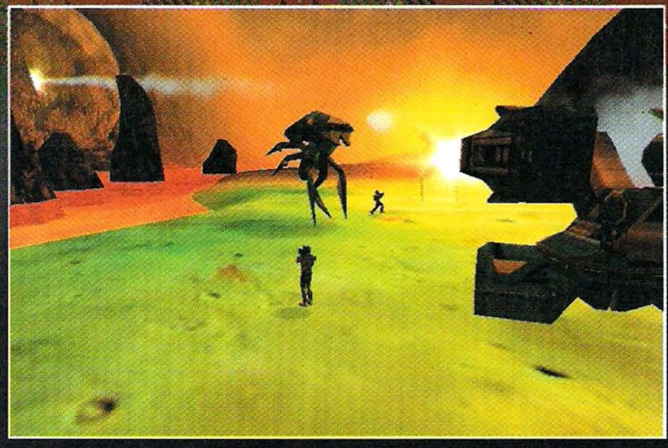
Die 3D-Übersichtskarte liefert genaue Informationen darüber, wo sich die eigenen und die feindlichen Einheiten befinden.

Immer im Bilde

Borruds erfahrenes Team hat sich noch ein paar witzige Features einfallen lassen, um das Spielprinzip so abwechslungsreich wie möglich



Sie befehligen über 30 verschiedene Einheiten, darunter konventionelle Gefährte wie Panzer oder Flugzeuge, jedoch auch einiges futuristische Gerät.



Die Grafikengine setzt neue Akzente. Ähnlich wie in Warzone 2100 kommen Sie hier in den Genuß einer Vielzahl atemberaubender Spezialeffekte.

zu gestalten. „Jede Welt hat beispielsweise ihre eigenen Kreaturen. Einige wollen sich sogar mit Dir paaren – da hältst Du besser ein bißchen Abstand." Wie bei Microsofts *Urban Assault* müssen Sie nicht nur Ihre Einheiten dirigieren, sondern selbst am Kampfgeschehen teilnehmen, indem Sie sich etwa hinter das Steuer eines Raumgleiters setzen und losdüsen. Sie können allerdings auch auf Schusters Rappen die Gegend erkunden, sollten dann jedoch Ihren Einheiten Anweisungen für den Fall eines gegnerischen Angriffs geben. Es ist möglich, daß Sie sich als Spion ins gegnerische Lager schleichen und dort ein wenig herumschnüffeln. Solche Aktionen finden in der Ego-Perspektive statt, die jedoch eine genauso leichte Bedienung erlaubt wie die flexible Steuerung aus der Strategie-Ansicht. Die Kamera läßt sich völlig frei positionieren, so daß Sie sich rasch einen Überblick über das riesige Terrain jedes Levels verschaffen können.

Welt der Wunder

Das Design der Landschaften ist weitaus abwechslungsreicher als beim Vorgänger, der noch mit der schon damals veralteten Engine von *Interstate '76* realisiert wurde. Für *Battlezone 2* wurde die Zahl der Polygone drastisch erhöht. Zudem haben sich die Programmierer der Pandemic Studios ins Zeug gelegt, um verschiedene Witterungsverhältnisse wie Nebel und Regen überzeugend zu simulieren. Auch die Lichteffekte übertreffen sogar die spektakuläre Ausleuchtung bei Heavy Gear 2, während die Landschaften ein wenig karg wirken; allerdings erwartet kein Spieler Blümchenwiesen und lauschige Haine auf dem ungastlichen Planeten. Technisch unterscheidet sich *Battlezone 2* kaum vom fast gleichzeitig erscheinenden *Dark Reign 2*, benutzen doch beide die gleiche, komplett neu entwickelte Engine. Zudem arbeiten beide Programmierteams eng zusammen. Laut Borrud weisen jedoch beide Titel noch genügend Unterschiede auf: „Warum sollten wir nicht eine geniale Engine für zwei geniale Spiele benutzen? *Battlezone 2* hat ein völlig anderes Gameplay als der *Dark Reign*-Nachfolger." Der Mehrspielermodus wurde genau so ernst genommen wie das Einzelspiel; es können bis zu acht Spieler über Netzwerk oder Internet gegeneinander antreten, wobei den Kontrahenten ausgeklügelte Spielmodi zur Verfügung stehen. Deathmatch, Teammatch oder CTF sollen die Möglichkeit bieten, zuvor Ressourcenverteilung und -verwaltung einzustellen. Natürlich können Spieler gemeinsam gegen den PC kämpfen; in Anbetracht der offenbar höchst leistungsfähigen KI dürfte dies aber alles andere als ein vergnüglicher Spaziergang werden. Ein Editor wird entweder dem Spiel beiliegen oder aber bald zum kostenlosen Download auf der Homepage bereitstehen.

Peter Kusenberg

FACTS

Genre	Action-Strategie
Hersteller	Pandemic
Release	Oktober '99

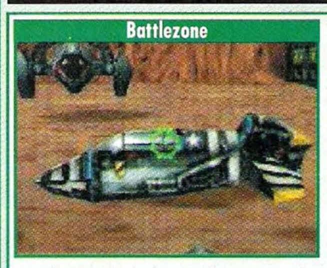
Vergleichbar mit
Battlezone, Mech Warrior 3

GENERATIONSKONFLIKT

Auf den ersten Blick wirkt die Grafik fast genau so wie im ersten Teil. Doch dank einer neuen Engine konnte Pandemic deutliche Verbesserungen im Detail vornehmen, so daß die sterilen Landschaften aus *Battlezone* jetzt um einiges lebendiger wirken. Im folgenden sehen Sie unsere Eindrücke zu den verschiedenen Aspekten der neuen *Battlezone*-Grafik.

FAHRZEUGE

Battlezone



Battlezone 2



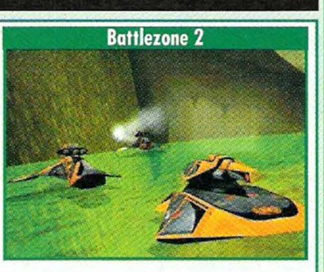
Dank einer höheren Auflösung und sorgfältigem Design wirken die rund 30 verschiedenen Fahrzeuge jetzt deutlich schnittiger als im 98er *Battlezone*.

UMGEBUNG

Battlezone



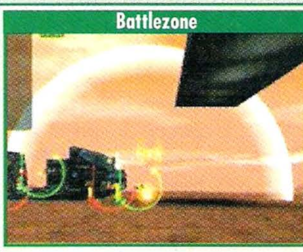
Battlezone 2



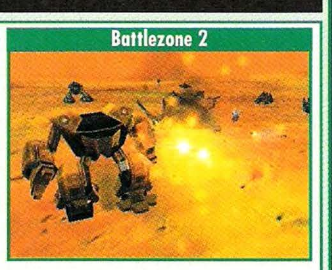
Die Umgebung besteht zwar wieder aus scheinbar endlosen Weiten, doch wirklichkeitsnahe Oberflächen sorgen in *Battlezone 2* für deutlich mehr Abwechslung als im letztjährigen Vorgängertitel.

EFFEKTE

Battlezone



Battlezone 2



Obwohl die Licht- und Raucheffekte bereits im ersten Teil dank der Grafikengine von *Interstate '76* recht ansehnlich waren, konnten die Entwickler hier eine ganze Reihe deutlicher Verbesserungen vornehmen.





In der Originalversion wird das Spiel von namhaften Fernsehsprechern kommentiert. Auch für eine authentische Geräuschkulisse im Eisstadion wird gesorgt.



Harte Action auf dem Eis, realistische Animationen der wirklichkeitsgetreue designten Figuren sowie eine leistungsfähige 3D-Grafik: EA Sports läßt grüßen.

Fox Sports: NBA Basketball 2000 und NHL Championship 2000

Agent Provocateur

Bislang wird das Sportspielgenre von dem mächtigen kanadischen Imperium Electronic Arts dominiert, dessen Titel regelmäßig Spitzenverkaufsergebnisse erzielen und 90%ige Wertungen in der Fachpresse einheimsen. Einige abtrünnige EA-Entwickler haben sich in diesem Jahr bei der News-Incorporation-Tochter Fox Sports eingefunden, um dem Spiele-Giganten Paroli zu bieten. Den Anfang machen NBA 2000 und NHL Championship 2000, die bereits ein großes Potential für einen harten Konkurrenzkampf erkennen lassen.

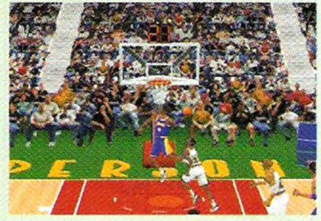
Während Microsoft fleißig an der finalen Version seines Fußballspiels bastelt, haben auch die Programmierer der Entwicklerfirma Radical im Auftrag von Fox Sports ihren ersten Titel zu 90% fertiggestellt. Produktmanager Anthony J. Crouts lud uns ein, im Rahmen einer Präsentation die einsteigerfreundliche Bedienung von *NHL Championship 2000* am PC zu testen. Im Vergleich mit der Steuerung des EA-Eishockeytitels braucht sich das Fox-Sports-Produkt wirklich nicht zu verstecken, und auch die Auswahl an Spielmodi läßt nichts zu wünschen übrig. Eines der herausragenden Features neben der echten NHL-Lizenz ist sicherlich die realistische Gestaltung und Animation sämtlicher Spielfiguren aus 18 internationalen sowie 28 verschiedenen NHL-Teams (vgl. den nebenstehenden Kasten zu *NBA 2000*). Im harten Kampf auf dem Eis kann es passieren, daß zwei Kontrahenten zusammenprallen und einer von ihnen derart realistisch zu Boden geht, als sei er ein Mensch aus Fleisch und Blut. Grafisch werden hier zwar keine Höchstleistungen vollbracht, doch die tolle Soundkulisse in der Originalversion trägt dazu bei, daß man sich in ein Stadion versetzt fühlt, auf dessen Tribünen begeisterte Fans Choräle anstimmen. „Wir wollen durch ein hohes Qualitätsniveau 100%igen Spielspaß bieten", sagt Crout mit sichtlicher Begeisterung für sein Produkt. Sollten die Fehlerchen in den nächsten Monaten behoben werden, wird es Fox Sports wohl gelingen, mit *NHL 2000* in die erste Liga der Sportspiele aufzusteigen.

Peter Kusenberg



„Wir wollen durch ein hohes Qualitätsniveau 100%igen Spielspaß bieten."
Anthony J. Crouts, Produktmanager

NBA BASKETBALL 2000





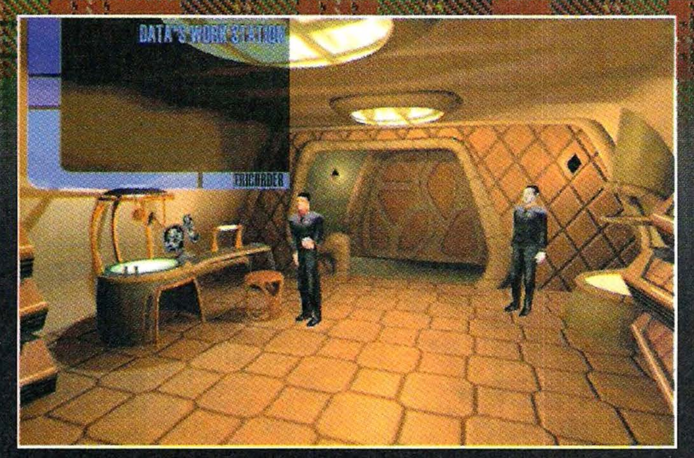
Ähnlich eindrucksvoll wie die Eishockeyspieler erscheinen Radicals lange Kerls in NBA 2000. Die Entwickler haben Informationen und Bilder von über 340 Spielern der aktuellen NBA zusammengetragen, um ihren ersten Basketballtitel so authentisch wie möglich zu gestalten. Zwar erreicht nach unserem ersten Eindruck die Umgebungsgrafik nicht ganz das hohe Niveau des letztjährigen EA-Titels, doch die flüssigen Animationen der Figuren wirken äußerst realistisch. Besonders der Reverse Dunk wirkt hier noch überzeugender als im Konkurrenzprodukt von EA. Hübsch sind auch die Szenen, in denen die Basketballer Anzeichen von Müdigkeit zeigen oder nach einer Verletzung über den Hallenboden humpeln. NBA 2000 bietet verschiedene bekannte Spielmodi, darunter natürlich die Meisterschaft sowie eine gesamte Saison. Die Steuerung wird originelle Features bieten wie optionale Hilfspunkte, die einem anzeigen, wo der Ball voraussichtlich auftreffen wird. Eine weitere Unterstützung für Anfänger ist die Option, die es ermöglicht, den Ball an den jeweils besten Spieler abzugeben. Mit einem beigelegten Editor können Sie sich eigene Charaktere designen.

NHL Championship 2000 FACTS

Genre	Sportspiel
Hersteller	Fox Sports
Release	Oktober '99
Vergleichbar mit	NHL 99

NBA Basketball 2000 FACTS

Genre	Sportspiel
Hersteller	Fox Sports
Release	November '99
Vergleichbar mit	NBA Live 99



Um erfolgreich zu sein, sollten Sie sich nicht scheuen, den Anweisungen Captain Picards zu folgen. Diese werden über den Communicator erteilt.



Das Spiel ist in zehn etwa gleich große Levels eingeteilt, die wie in klassischen Adventures à la Alone in the Dark oder Beneath a Steel Sky linear aufgebaut sind.

Activisions Star-Trek-Spiele

Auf zu neuen Ufern

Nachdem sowohl Interplay als auch MicroProse mit ihren Produktreihen ein Herz für die Heerscharen hartgesottener Star-Trek-Fans bewiesen haben, stellte auch Activision drei Titel mit der begehrten Lizenz vor. Neben dem optisch famosen Ego-Shooter Elite Force und dem technisch beeindruckenden Strategietitel Armada zeigt das Action-Adventure Hidden Evil, welche Möglichkeiten der Star-Trek-Kosmos noch bereit hält.

Die Handlung von Activisions Action-Adventure *Hidden Evil* orientiert sich am Geschehen im Kinofilm *Star Trek: Insurrection*, der zu den erfolgreichsten Streifen der Serie gehört. Sie spielen hier den Föderationsoffizier Sovok, der sich im Kampf gegen intrigante Romulaner befindet. Unterstützt wird er dabei von Captain Picard und dem intelligenten Androiden Data, die ihm nützliche Tips geben auf seiner Reise durch Bodenstationen, Raumschiff-Flure und über die Oberfläche des öden Planeten Ba'ku. Ausgestattet ist er mit dem obligatorischen Phaser, der bei den Auseinandersetzungen mit feindlichen Soldaten und Drohnen unentbehrlich ist. Neben den niemals allzu harten Kämpfen erwarten den Spieler einige Rätsel, die jedoch äußerst einsteigerfreundlich gestaltet sind. So müssen Sie etwa eine bestimmte Chipkarte finden, mit deren Hilfe Sie Zugang zu einem Generatorraum

STAR TREK - ARMADA


Sie können für eine der vier Mächte Partei ergreifen, was jeweils eine andere Taktik erfordert.


Insgesamt 26 Missionen müssen Sie meistern, die sich in voraussichtlich vier Kampagnen unterteilen.

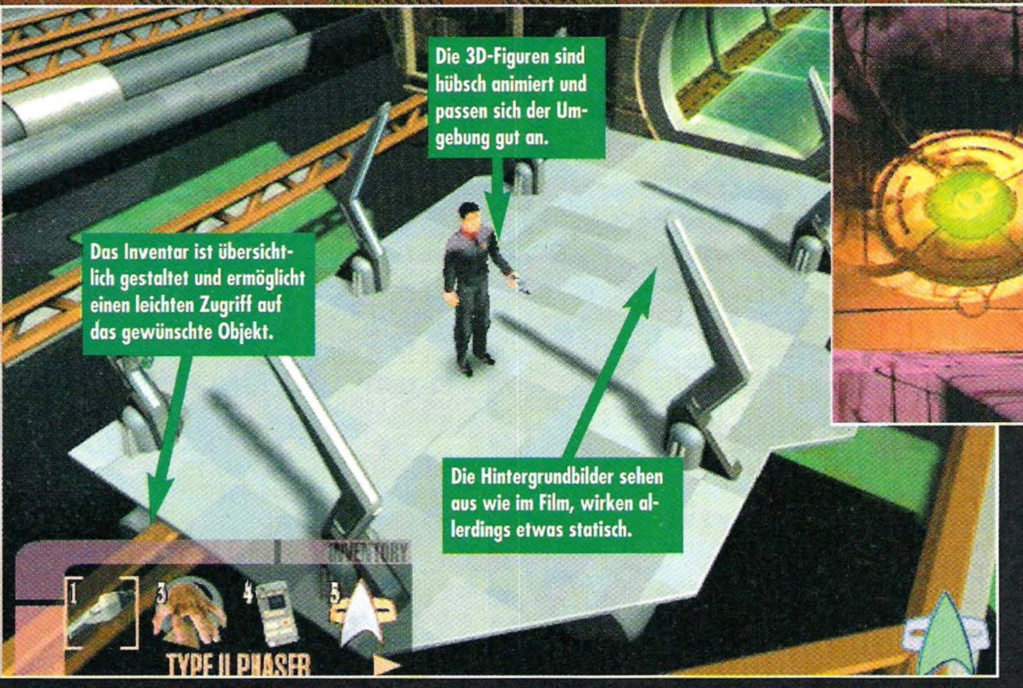

Die Steuerung während der Kämpfe ist noch hakelig, doch die Programmierer arbeiten daran.


Die 3D-Grafik ist für ein Echtzeit-Strategiespiel brillant und bietet atemberaubende Lichteffekte.

StarCraft im Weltall – so könnte eine Kurzcharakteristik des Activision-Titels *Armada* lauten, denn wie auch im Blizzard-Klassiker erleben Sie hier reinste Echtzeit-Strategie. Die vier prominenten *Star Trek*-Rassen Föderierte, Klingonen, Romulaner und Borg kämpfen hier um die Vorherrschaft in den Weiten des Alls. Zu diesem Zweck bauen Sie Basen im freien Raum, um Einheiten zu produzieren, wobei Ihnen rund 30 verschiedene Typen zur Verfügung stehen werden. Darunter befinden sich Transportflieger, Aufklärer und Konstruktionsraumschiffe; wie bei *C&C3* hat jede Partei durch die Art ihrer Einheiten gewisse Vorteile, da jede Rasse eine andere Taktik bevorzugt. Die Romulaner setzen beispielsweise ihre Tarntechnik ein, während die Stärke der Klingonen naturgemäß in der Offensive liegt. Zu jeder Rasse gibt es eine Kampagne, die aus ca. sechs Missionen bestehen soll. Nach Beendigung des gesamten Spiels wird eine fünfte Kurz-Kampagne freigeschaltet, in der Sie den ultimativen Endkampf bestreiten können. Die umfangreichen Zwischensequenzen gehen nahtlos in die Spielhandlung über, wobei die 3D-Grafik eine wahre Augenweide ist. Die Raumschiffe sind wunderschön gestaltet, und die verschiedenen im Kosmos umhertreibenden Asteroiden und Planetchen sorgen für Dynamik im sonst so tristen Weltraum. Leider läßt sich die Karte nicht drehen, und auch die Kamera ist nicht so flexibel wie etwa in *Dark Reign 2*.

Die Steuerung ist ebenfalls noch nicht ganz ausgereift, aber in Anbetracht des ungewöhnlichen Spielprinzips sollte man den Entwicklern noch ein wenig Zeit gönnen, um hier einzelne Verbesserungen vorzunehmen. Fest steht bereits, daß ein abwechslungsreicher Netzwerkmodus für bis zu acht Spieler integriert werden soll, so daß es durchaus so erscheint, als habe *Armada* das Zeug dazu, das erfolgreiche *StarCraft*-Spielprinzip in neue Dimensionen zu führen.





Die vielen Zwischensequenzen bieten spannende Action sowie umfangreiche Dialoge, die Ihnen beim Lösen schwieriger Aufgaben weiterhelfen.



Die zehn Levels bieten eine Menge Abwechslung in puncto Umgebungsgrafik.



Gesteuert wird Ihre Spielfigur fast wie im Star-Wars-Titel Die Dunkle Bedrohung. Da die Levels recht überschaubar sind, brauchen Sie nicht kopflos herumzuirren.

erhalten. Die Dialoge sind eher informativ als witzig und laufen automatisch ab, sobald Sie eine bestimmte Person ansprechen.

Eine Irreführung gibt es hier nicht und Sie brauchen nicht zu befürchten, von Ihren Gesprächspartnern getäuscht zu werden.

Aufgrund des linearen Aufbaus werden Sie ähnlich wie bei *Die Dunkle Bedrohung* jederzeit wissen, was als nächstes zu tun ist.

Wie im Kino

Grafisch bietet *Hidden Evil* einerseits wunderschöne Umgebungsbilder, die nach Originalvorlagen aus dem Kinofilm erstellt wurden. Andererseits wirkt das Spiel ein wenig statisch, da sich kein Grashalm im Winde krümmt oder irgendeine sonstige Bewegung im Hintergrund erkennbar ist. Die Charaktere sind liebevoll animierte 3D-Figuren, die ihren Vorbildern aus dem Film sehr ähnlich sehen. Im Original sprechen sie zudem mit den Stimmen der Filmschauspieler, was für die deutsche Version ebenfalls wünschenswert ist. Derzeit befindet sich die deutsche Abteilung von Activision noch in Verhandlungen mit der zuständigen Filmfirma Paramount. Sonst wird technisch Altbewährtes geboten: Die Entwickler zeigten uns einige Lichteffekte während der Kämpfe, die jedoch bei weitem nicht das Niveau aktueller Action-Adventure wie *Drakan* erreichen. Ansprechend sind hingegen die Zwischensequenzen, deren filmhafte Handlung echte Trekkies wohl begeistern wird. Nach unserem ersten Eindruck erscheint uns *Hidden Evil* mit seinem einfachen Aufbau das perfekte Spiel für Einsteiger zu sein.

Peter Kusenberg

VOYAGER - ELITE FORCE



Neben *Soldier of Fortune* ist das emsige Team von Raven Software derzeit mit der Entwicklung des Ego-Shooters *Elite Force* beschäftigt, mit dessen Fertigstellung allerdings nicht vor dem Frühjahr nächsten Jahres zu rechnen ist. Designer Christopher Foster zeigte uns, was er und seine Mitarbeiter aus der *Quake 3*-Engine herausgekitzelt haben. So kommen Action-Fans in den Genuß gebogener Oberflächen, die bereits in der Testversion von *Quake 3 Arena* bestaunt werden können (vgl. unseren ausführlichen Artikel in Ausgabe 9/99). Besonderer Wert wurde darauf gelegt, die Umgebung des *Star Trek*-Raumschiffs möglichst originalgetreu nachzuempfinden. Es werden auch viele Charakere der Erfolgsserie mitspielen, wobei Sie diese als Angehöriger der *Elite Force* natürlich nicht aufs Korn nehmen dürfen. Neben den Kämpfen im Raumschiff erwarten Sie Missionen im Weltall sowie abwechslungsreiche Duelle im Netzwerkmodus.

ST Voyager - Elite Force — FACTS

Genre	3D-Action
Hersteller	Raven
Release	2. Quartal 2000

Vergleichbar mit
Alien vs. Predator, Klingon Honor Guard

Star Trek Insurrection: Hidden Evil — FACTS

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Activision
Release	Dezember '99

Vergleichbar mit
Die Dunkle Bedrohung, Alone in the Dark 3

Star Trek Armada — FACTS

Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Activision
Release	1. Quartal 2000

Vergleichbar mit
Homeworld, Starfleet: Command

Quake 3 Arena und Soldier of Fortune

Keine Fisimatenten

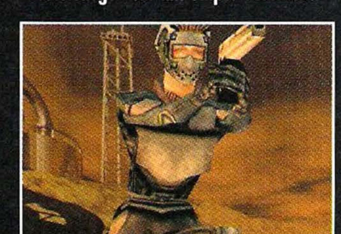
Vor einigen Monaten sorgte der mittlerweile indizierte Ego-Shooter Kingpin für Aufsehen, weil dort unbeteiligte Passanten aufs Brutalste abgeschlachtet werden konnten. Die Entwickler von Raven Software (s. unser Porträt in Ausgabe 9/99) entwickelt ein Produkt, das nicht minder gewalttätig ist; doch anders als in Kingpin kämpfen Sie hier für die vermeintlich Guten. Wird Soldier of Fortune dennoch ein Fall für die BPjS?

Während in Titeln wie *Requiem* oder *Aliens vs. Predator* Engel, Dämonen oder Aliens gegeneinander kämpfen, schlüpfen Sie hier in die Rolle eines Söldners, der von der amerikanischen Regierung beauftragt wird, mit bestimmten Auswüchsen des internationalen Terrorismus aufzuräumen. Dazu reist er nacheinander in zehn Krisengebiete, um dort mittels seiner kämpferischen Fähigkeiten und zwölf verschiedener Waffen dem Terror vor Ort Einhalt zu gebieten. In der ersten Mission muß man sich um eine fiese Gang kümmern, die harmlose Zivilisten in den U-Bahn-Schächten von New York malträtiert. Spätere Aufträge führen Sie nach Uganda, den Iran und auch ins Kriegsgebiet von Bosnien. Raven-Entwickler Kenn Hoekstra erklärt das Spielprinzip: „Das Spiel ist sehr handlungsorientiert und erinnert stellenweise an Action-Filme." Tatsächlich beinhaltet *Soldier of Fortune* eine ausgefuchste KI, die dafür sorgt, daß sich feindliche Soldaten nicht einfach abschlachten lassen, sondern im Zweifelsfall Reißaus nehmen oder zumindest in Deckung gehen. Umfangreiche Zwischensequenzen werden zusätzlich zur bedrohlichen Stimmung beitragen, wobei Hoekstra an die vielen Netzwerkspieler denkt: „Wir konzentrieren uns zwar auf den Einzelspielermodus, doch auch der Multiplayer wird nicht vernachlässigt." Neben den gängigen Modi wird es die Spielart „Arsenal" sowie einen Assassin-Modus geben, bei dem die Taktik im Vordergrund steht. Am bemerkenswertesten ist aber sicherlich die Spielgrafik, die mit einer stark aufgebohrten *Q2*-Engine ermöglicht wurde. Neben 32-Bit-Texturen und dynamischen Lichteffekten gehört die ausgesprochen detaillierte Gestaltung der Figuren zu den bemerkenswertesten Features. Die Gegner bestehen aus 26 Einzelteilen, deren Verletzung jeweils eine andere Reaktion hervorruft. Schießt man etwa einem Feind in den Bauch, dann krümmt er sich und preßt die Hände auf die Wunde. Derart wirklichkeitsnahe Darstellung von Gewalt ist natürlich nichts für den hiesigen Markt, weshalb die deutsche Vertriebssektion von Activision umsichtigerweise erwägt, das Spiel komplett zu überarbeiten und dabei entsprechend zu entschärfen.

„Das Spiel ist sehr handlungsorientiert und erinnert stellenweise an Action-Filme." Kenn Hoekstra, Projektleiter

Die Q2-Engine zeigt, was in ihr steckt: Dank Multitexturing und dynamischer Lichtquellenberechnung fühlt man sich gleich in das Spielgeschehen einbezogen.

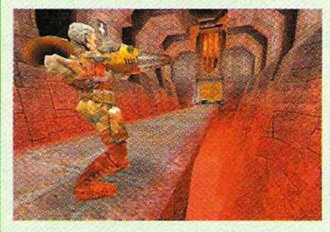
In den 10 Missionen stehen Ihnen ein Dutzend Waffen zur Verfügung, darunter eine leichte Maschinenpistole und ein Präzisionsgewehr mit Sniper-Funktion.

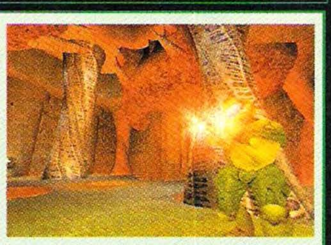


Die Figuren bewegen sich mit bis zu 200 verschiedenen Animationen durch die einfallsreich gestalteten Levels.

Peter Kusenberg

QUAKE 3 ARENA





In den vergangenen Monaten haben wir ausführlich über den neuesten Kracher von id Software berichtet (s. insbesondere Ausgabe 8/99). Anläßlich von Activate '99 präsentierte uns Designer Graeme Devine einen brandneuen Level, dessen bizarres Ambiente die versammelte europäische Presse in ehrfurchtsvolles Staunen versetzte. Bei dem anschließenden Deathmatch konnten wir uns von der herausragenden KI der neuen Bots überzeugen, die den cleveren Bots von Unreal Tournament in nichts nachstehen. Sehr viel Witz bewiesen die Entwickler bei der Gestaltung der ca. 20 verschiedenen Figuren; so wird es unter anderem möglich sein, auf Inline-Skates durch die Gänge zu flitzen, während man mit dem Raketenwerfer seine Kontrahenten beschießt. Devine wies auf die enorme Leistungsfähigkeit der Grafikengine hin, die sogar den Schattenwurf und die Lichtverteilung abgefeuerter Geschosse berechnet. Sein lakonischer Kommentar zum voraussichtlichen Release-Termin der kompletten Version: „Wenn es fertig ist."

Quake 3 Arena FACTS

Genre	3D-Action
Hersteller	id Software
Release	???
Vergleichbar mit	Unreal Tournament

Soldier of Fortune FACTS

Genre	3D-Action
Hersteller	Raven
Release	November '99
Vergleichbar mit	Requiem, Half-Life (dt. Version)

Activate 99

Age of Empires 2 – The Age of Kings

Helmpflicht

Age of Empires ist ein Phänomen. Auch fast zwei Jahre nach seiner Veröffentlichung hat die strategische Reise durch die Zeit nichts von ihrer ursprünglichen Faszination eingebüßt. Auch die Fortsetzung Age of Kings rangiert seit ihrer ersten Ankündigung stetig auf den ersten Plätzen sämtlicher Most-Wanted-Listen. Aber wird der in Kürze erscheinende zweite Teil die hohen Erwartungen der Spielergemeinde erfüllen können?



Nachdem Microsoft 1997 mit seiner einzigartigen Mischung aus Aufbaustrategie und Geschichtsstunde nicht nur enthusiastische Kritiken bei der Fachpresse einheimsen konnte, sondern auch monatelang die Spitzenplätze der deutschen und internationalen Verkaufs-Hitparaden blockierte, war eine Fortsetzung wahrscheinlich schon früh beschlossene Sache. Wie der Titel bereits andeutet, wird das Geschehen nunmehr aus der Stein-, Eisen- und Bronzezeit ins Mittelalter verlegt. Statt Griechen, Assyrern und Ägyptern tauchen jetzt insgesamt 13 Völker aus dem europäischen und asiatischen Raum auf: Engländer, Franken, Byzantiner, Kelten, Germanen, Goten, Perser, Japaner, Mongolen, Türken, Sarazenen, Wikinger und Chinesen. Jede dieser Zivilisationen ver-

Dem Abbau von Nahrungsmitteln kommt besonders zu Beginn eine entscheidende Rolle zu. Neben Wild stellen auch die immer nachwachsenden Beeren eine wichtige Nahrungsquelle dar.

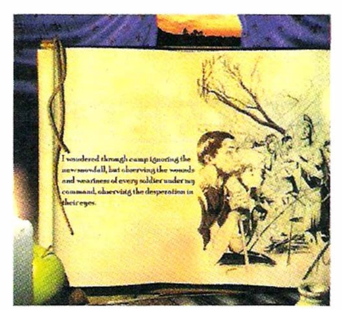
Die isometrischen Karten verfügen über mehrere Höhenstufen, die sich auf die Geschwindigkeit und die Kampfkraft der Einheiten auswirken.

Wie alle Gebäude ist auch die Windmühle verblüffend detailreich und sehr gut animiert. Sie hilft bei der Verarbeitung der abgebauten Nahrungsmittel.

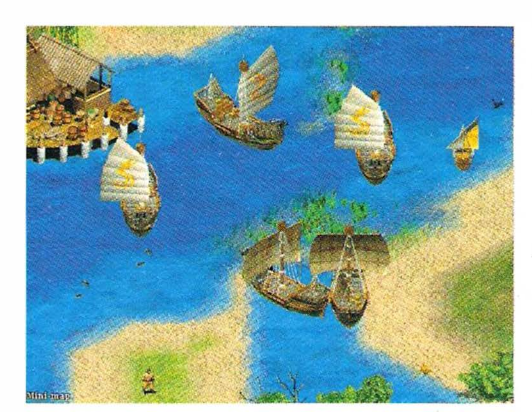
fügt im Spiel über kulturspezifische Eigenheiten und Spezialeinheiten. Wie im ersten Teil wird es auch in *Age of Kings* Ihre Aufgabe sein, einem dieser Völker mit anfangs nur marginalen Ressourcen und geringen Mitteln Stufe für Stufe zu wirtschaftlichem Wohlstand und militärischer Stärke zu verhelfen.

Völkerkunde

Hierzu werden zunächst Wälder gerodet, Rohstoffe entdeckt und abgebaut, Hütten, Schmieden, Bauernhöfe und Kasernen errichtet, Häfen konstruiert und militärische Einheiten ausgebildet. Mit diesen macht man sich dann daran, das Land zu erkunden, das einen umgibt, und stößt früher oder später auf andere Völker, mit denen man sich bekriegen, verbünden oder auch einfach friedlich koexistieren kann. Wer in seiner Siedlung frühzeitig einen Marktplatz baut, kann mit seinen Bündnispartnern auch handeln. Alle am Spiel beteiligten Gruppen bieten Rohstoffe feil oder kaufen bei Bedarf Lebensmittel, Holz und Baumaterialien ein, damit keine Engpässe in der Versorgung der Bevölkerung entstehen. Um sein Volk in der Entwicklung voranzutreiben, ist es außerdem notwendig, auf militärischem wie wirtschaftlichem Gebiet Forschung zu betreiben. Der Technologiebaum, der darstellt, welche Errungenschaften durch welche Upgrades zu erreichen sind, kann zur Orientierung im Spiel jederzeit aufgerufen werden und umfaßt mit über 100 möglichen Erfindungen mehrere Bildschirme. Die konsequente Verfolgung bestimmter Forschungsziele kostet zwar ein beträchtliches Maß an Ressourcen, wertet das eigene Volk aber gleichzeitig auch immens auf; so wird beispielsweise die Effektivität Ihrer Arbeiter und die Kampfkraft Ihrer Soldaten erhöht, und Windmühlen oder Waffenschmieden produzieren Ihre Güter schneller.



In den hübsch gestalteten Briefings zu den Missionen wird die Geschichte der Kampagne weitererzählt.



Die zahlreichen Schiffstypen sind nicht nur für imposante Seeschlachten gut – auf dem Wasserweg lassen sich mit Hilfe von Handelsschiffen auch Transportrouten für Güter festlegen.



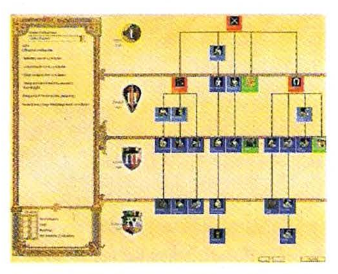
Normalerweise übernimmt der Computer die Formation der Militäreinheiten. Auf Wunsch können fortgeschrittene Spieler dies aber auch selbst übernehmen.



Bei einer solch imposanten Festung kann eigentlich nichts mehr schiefgehen. Die Mauern lassen sich im Gegensatz zum ersten Teil jetzt auch senkrecht und waagrecht verlegen, was abenteuerliche Konstruktionen ermöglicht.



Ab dem dritten Zeitalter lassen sich Burgen bauen – Verteidigungsanlagen, in denen man Einheiten herstellen kann.



Der Technologiebaum zeigt, welche technischen Errungenschaften Ihr Volk durch Forschung erreichen kann.

Ein neues Feature bei Kampfhandlungen ist die Möglichkeit, seine Armeen jetzt auch in Formationen marschieren zu lassen. Normalerweise ordnet der Computer bei Feldzügen die Truppen automatisch an und plaziert zum Beispiel Bogenschützen weit hinter Nahkämpfern, die mit dem Schwert den Feind direkt angreifen. Schwächere Einheiten werden in geschütztere Positionen vorgelassen oder von der Gruppe eingekreist. Erfahrenere Spieler können auf Knopfdruck aber auch manuell bestimmen, welche der vier verfügbaren Anordnungsmöglichkeiten (Linien-, Staffel-, Box- und Flankenformation) eingenommen werden soll. Das Entwicklerteam Ensemble Studios hat es sich bei der Arbeit an *Age of Kings* nicht leicht gemacht: Damit bei der Fortsetzung mehr heraus kommt als eine ins Mittlelalter verlegte Neuauflage des ersten Teils, stürzte man sich im Vorfeld der Produktion in umfangreiche historische Recherchen. Das Ergebnis kann sich sehen lassen: Die einzelnen Szenarien wirken historisch authentisch, ohne in einen langweiligen Geschichtskurs auszuarten. Nicht nur die Kleidung sämtlicher Figuren, sondern auch der Stil der Bauwerke, Schiffe und Waffen orientiert sich an den hi-

ZEITREISE DURCH VIER EPOCHEN

450 n. Chr.

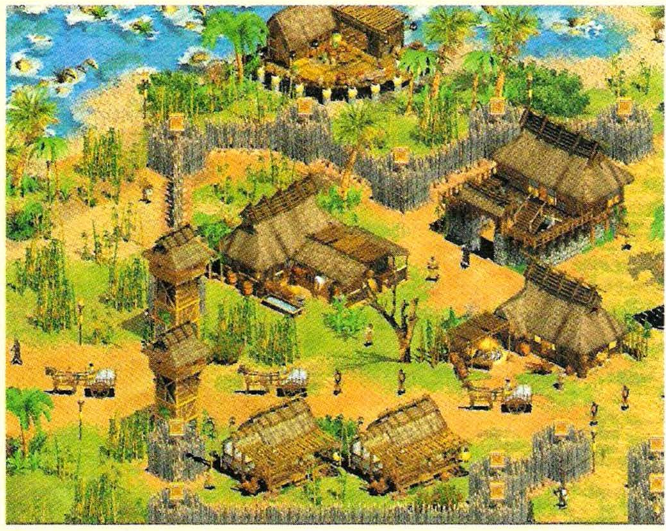
The Dark Age



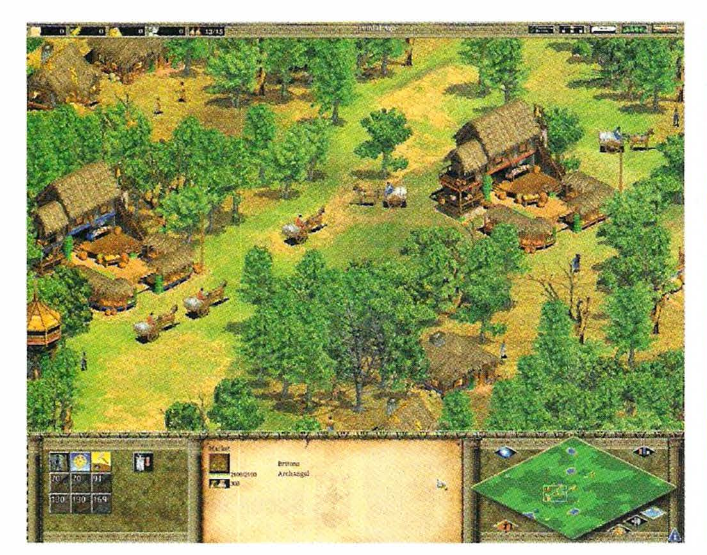
Noch ist Ihre angehende Weltmacht nicht viel mehr als eine notdürftig befestigte Ansammlung von Hütten mit noch recht unvollständigen Strukturen.

800 n. Chr.

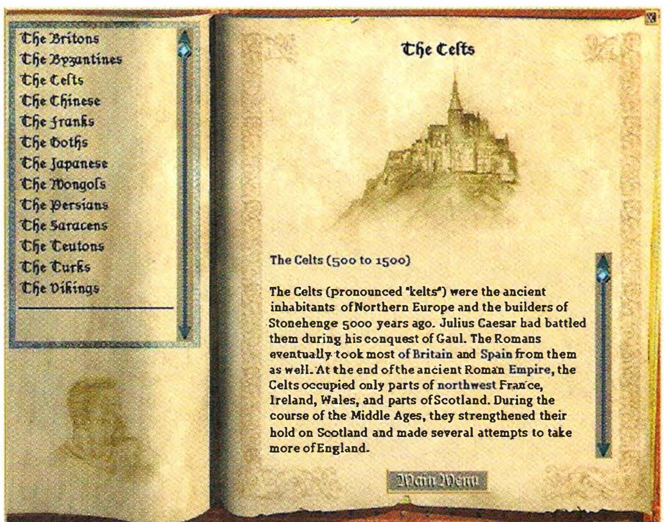
The Feudal Age



So langsam nimmt die Sache Gestalt an. Die ersten Wachtürme und aufwendigeren Gebäude zieren den Lebensraum, in dem sich Ihr Volk breitmacht.

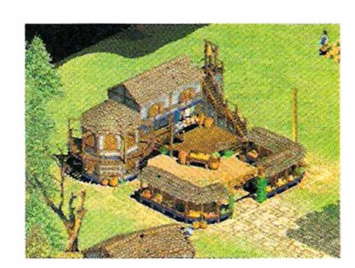


Die Marktkarren transportieren Ihre Rohstoffe und Nahrungsmittel direkt nach ihrem Abbau wahlweise zum Hafen, in die Lager oder direkt zum Markt.



Nicht mehr als ein nettes Gimmick: Die integrierte Enzyklopädie informiert interessierte Strategen über die geschichtlichen Hintergründe der verschiedenen Völker.

storischen Gegebenheiten der damaligen Epoche. Selbst die Hintergrundmusik und die Skizzen, die in den Missionsbriefings dargestellt werden, entsprechen dem Stil der jeweiligen Zivilisation. Doch auch inhaltlich machten die Entwickler sich Gedanken um geschichtliche Authentizität: *Age of Kings* bietet vier umfangreiche Kampagnen, in denen der Spieler die Rolle einer historischen Persönlichkeit annimmt. Statt der relativ anonymen Situation im ersten Teil verfolgen Sie nunmehr die Karrieren so schillernder Charaktere wie Jeanne d'Arc, Saladin, Friedrich Barbarossa oder Dschingis Khan. Zwischen den einzelnen Missionen wird die Geschichte dieser Figuren konsequent weitererzählt – nach Aussage der Entwickler werden die Szenarien auch die eine oder andere unerwartete inhaltliche Wendung nehmen, womit die Aufmerksamkeit des Spielers jederzeit gesichert sein dürfte. Wer mehr über die verschiedenen auftretenden Völker und deren kulturelles Umfeld erfahren möchte, kann zusätzliche Fakten jederzeit aus einer im Spiel integrierten Online-Enzyklopädie abrufen und damit seinen Wissensdurst stillen. Das multimediale Lexikon mit seinen zahlreichen Zeichnungen, Skizzen und Animationen ist für ein erfolgreiches Vorankommen im Spiel zwar nicht wichtig, trägt aber als Gimmick einiges zur Atmosphäre bei.



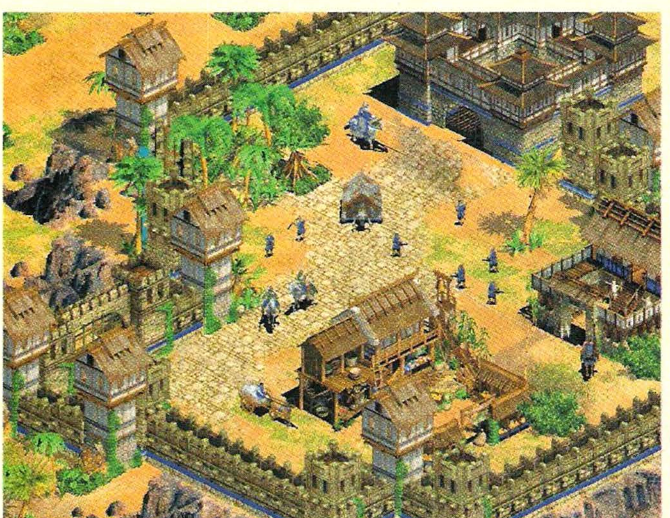
Der Marktplatz ermöglicht den Kauf und Verkauf von Waren und den Abschluß von Handelsabkommen.

Einsteigerfreundlich

Schon *Age of Empires* schaffte es, Hardcore-Strategen und Gelegenheitsspieler gleichermaßen zu fesseln. Gleiches soll auch für den zweiten Teil gelten. Ensemble Studios haben mit einem hervorragenden Tutorial dafür gesorgt, daß auch diejenigen, die sich noch nie mit dem Genre Aufbaustrategie beschäftigt haben, leicht in das Spiel einsteigen können. In

1050 n. Chr.

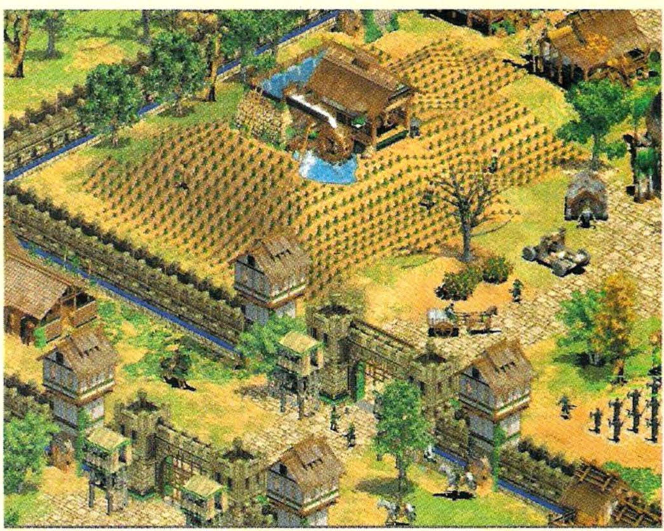
The Castle Age



Ab dem dritten Zeitalter können Burgen und starke Befestigungsanlagen gebaut werden. Die Steinmauer schützt Ihr Volk wirkungsvoll vor Angriffen von außen.

1270 n. Chr.

The Imperial Age

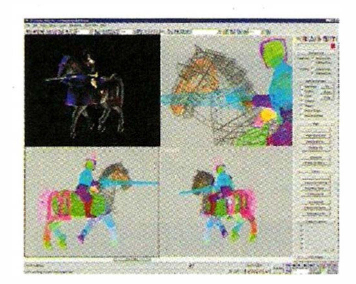


Wer das vierte Zeitalter erreicht, hat die stärksten Gebäude und Einheiten zur Verfügung, was sich in der grafischen Pracht der sich entwickelnden Zivilisation zeigt.





dieser Lernkampagne steuern Sie den Schotten William Wallace in seinem Kampf gegen die Engländer. Die einzeln anwählbaren Missionen erklären während des Spielverlaufs Grundlagen wie das Errichten und Upgraden von Gebäuden, das Erstellen einer kampfstarken Truppe oder den Abbau von Ressourcen. Wer sich mit diesen Basics nicht beschäftigen will, wählt einfach direkt eine der Kampagnen an, die sich nicht nur optisch, sondern auch inhaltlich stark voneinander unterscheiden. Während die Dschingis-Khan-Missionen beispielsweise sehr kampforientiert sind, geht es in anderen Abschnitten unter Umständen auch darum, bestimmte Gegenstände aus dem Lager des Feindes in seinen Besitz zu bringen, einen anderen Helden zu eliminieren oder sein Volk so weit zu entwickeln, daß es in der Lage ist, ein Weltwunder zu bauen. Für spielerische Abwechslung ist also gesorgt. Wer sich schließlich erfolgreich durch alle Kampagnen gebaut und gekämpft hat, braucht *Age of Kings* dennoch nicht als erledigte Angelegenheit ins Regal stellen. Zum einen sorgt der schon aus dem ersten Teil bekannte Zufallskarten-Generator für eine schier unerschöpfliche Fülle neuer Herausforderungen. Hier können Sie sich entscheiden, welches der 13 Völker Sie zu Ruhm und Ehre führen wollen, und bekommen dann eine Karte vorgelegt, die im Gegensatz zu denen des Vorgängers wesentlich feiner aufeinander abgestimmte Landschaften und Ressourcen zu bieten hat. Zum anderen hat auch der Multiplayermodus neben den gewohnten, süchtigmachenden Spielmodi des ersten Teils eine neue, interessante Variante zu bieten: In Regicide (Königsmord) kommt es darauf an, den König der gegnerischen Parteien ausfindig zu machen und zu eliminieren. Derjenige, dessen Oberhaupt bis zuletzt überlebt, gewinnt die Partie.



Die einzelnen Figuren und Tiere sind von den Grafikern mit unglaublicher Liebe zum Detail gerendert worden.

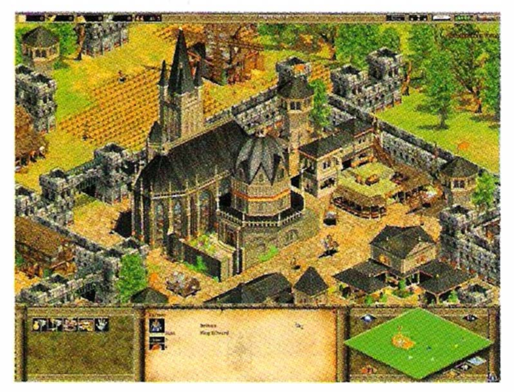


Neuen Einheiten kann mit Hilfe eines Fähnchens ein Wegpunkt gesetzt werden, an dem sie sich sammeln.

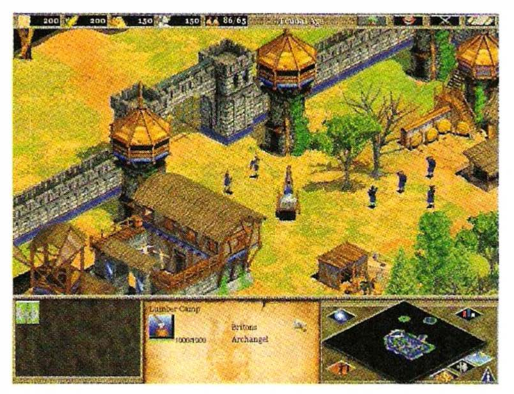
Bauen und beobachten

Wie schon im ersten Teil liegen auch bei *Age of Kings* die offensichtlichsten Stärken in der optischen Gestaltung der Szenarien. Was hier an Grafikpracht geboten wird, schlägt selbst Genrereferenzen wie *Anno 1602* oder *Die Siedler 3*. Sämtliche Gebäude können mit einer atemberaubenden Fülle von Details aufwarten. Aus den Kaminen der Häuser steigt Rauch zum Himmel auf, die Flügel einer Windmühle drehen sich im Wind, und auf Burgen und Wachtürmen flattern die Fahnen. Überhaupt ist es den Designern gelungen, die gesamte Spielwelt noch lebendiger wirken zu lassen. Während das eigene Völkchen emsig vor sich hinwuselt, kreisen Vogelschwärme durch die Luft, im Wasser lassen sich Fische beobachten, und auf den Wiesen streunen allerlei Tiere umher, bis sie von einem aufmerksamen Dorfbewohner zwecks Weiterverarbeitung erlegt werden. Auch die Animationen der einzelnen Figuren sind so phantastisch, daß man in einer ausgebauten Stadt durchaus den eigentlichen Missionsauftrag vergessen kann, während man seine Stadtbewohner dabei beobachtet, wie sie die Felder bestellen, Gebäude bauen oder sich in einer ruhigen Minute auch einfach mit dem Nachbarn unterhalten.

Andreas Sauerland ■



Diese Kathedrale gehört sicherlich zu den imposantesten Bauwerken. In den Kirchen werden Mönche ausgebildet.



Eingangstore können an jeder Stelle im Schutzwall eingebaut und per Mausklick jederzeit geöffnet und geschlossen werden.



FACTS

Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Microsoft
Release	September '99

Vergleichbar mit
Age of Empires, Command & Conquer 3



Panzer General 4 – Western Assault

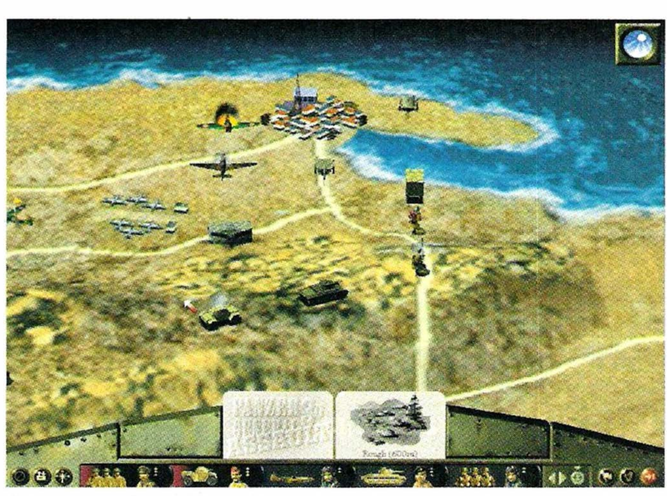
Generalsanierung

SSI spielt mit dem Feuer. Nach fünf Jahren ändert der Strategiespezialist erstmals das Spielprinzip, das Programmen wie Star General, Dynasty General oder Panzer General zugrunde liegt. Stößt das Softwarehaus seine alten Fans damit vor den Kopf, oder wird es sogar neue Spieler gewinnen können?



Am unteren Bildrand werden die verfügbaren Einheiten aufgelistet, direkt darüber erkennt man deren mögliche Aktionen.

Mit seinen Vorgängern *Panzer General 1, 2* und *3D* hat *Panzer General 4 – Western Assault* kaum mehr als den Namen gemein. Zwar bildet auch die im Oktober erscheinende Folge der erfolgreichen Strategiespielserie die Schlachten des Zweiten Weltkrieges nach, die Art und Weise des Spielens wird sich aber gründlich ändern. So stehen den einzelnen Truppenteilen nun Generäle vor, die durch ihre Ausbildung und ihren Rang die Effizienz ihrer Soldaten beeinflussen. Größere Bewegungsradien, höhere Treffsicherheit oder eine schnellere Reaktion auf feindlichen Beschuß sind Beispiele für die vielfältigen Vorteile, die ein Truppenteil eines geeigneten Anführers haben kann. Die auffälligste Neuerung ist sicherlich die Grafik, die sowohl die Landschaften als auch die Einheiten dreidimensional darstellt. Dies wirkt sich auch auf das Spiel aus, da sich nun beispielsweise zwei durch einen Berg getrennte Einheiten nicht sehen können. Selbst wenn eine Aufklärungseinheit einen Gegner geortet hat und dieser auf dem Spielfeld angezeigt wird, können Panzer nur ihren eigenen Sichtbereich nutzen. Die sonstigen Auswirkungen der 3D-Darstellung sind rein optischer Natur: Rauchfahnen ziehen durch das Spielfeld, Flugzeuge befinden sich endlich in der Luft, und eine schnelle Dreh- und Vergrößerungsfunktion gestattet die Betrachtung der Schlachten aus allen Blickwinkeln.



Wie bisher bewegen sich Fahrzeuge auf Straßen schneller als auf Wiesen. Neu ist die Abhängigkeit der Geschwindigkeit von der Steigung des Geländes.

Sichtlich einfacher

Der im Lauf der Zeit stetig gewachsene Funktionsumfang der *General*-Serie, hat zu einer unübersichtlichen Benutzeroberfläche geführt, deren Bedienung harte Arbeit darstellt. Mit *Panzer General 4 – Western Assault* wird ein völlig neues System eingeführt, das sämtliche Einheiten und deren Handlungsoptionen in einem übersichtlichen Menü anzeigt. Obwohl der Schwierigkeitsgrad der Missionen im Vergleich zu denen der Vorgängerspiele ansteigen soll, wird *Panzer General 4* daher auch für Einsteiger geeignet sein. Ein interaktives Tutorial und die Option, Armeen automatisch zusammenstellen zu lassen, sollen ebenfalls dazu beitragen, aus dem Hardcore-Strategiespiel wieder ein Unterhaltungsprogramm zu machen. Da der Funktionsumfang nicht verkleinert wird, hat SSI beste Chancen, mit dem neuen Konzept auch eingefleischte Panzer-Generäle zu erfreuen.



In den farblich markierten Städten sind Medaillen zu erringen, die weitere Boni und Aktionspunkte einbringen können.

Harald Wagner



FACTS

Genre	Strategie
Hersteller	SSI/TLC
Release	Oktober '99

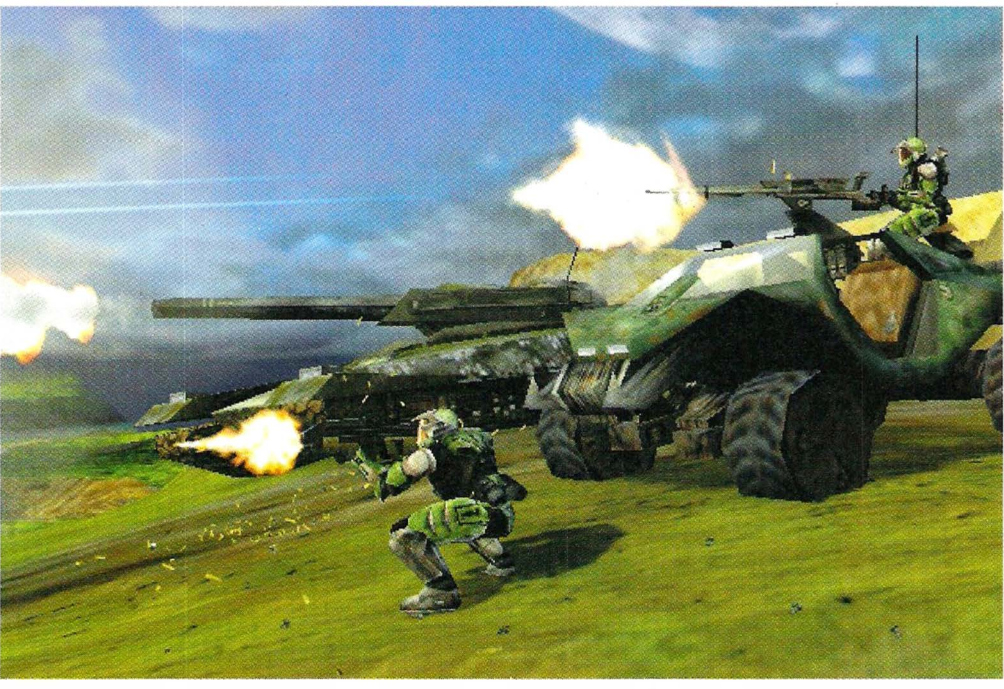
Vergleichbar mit
Dynasty General, Fantasy General



Halo

Halo-zinationen

Hartgesottenen Redakteuren bleibt nur ganz selten ungläubig der Mund offen stehen. Anlaß dazu bot kürzlich Bungie, als es eine erste Version seines überirdischen Projektes Halo vorstellte. Vergessen Sie alles, was Sie bisher über Actionspiele und 3D-Grafik gehört haben – Halo setzt neue Maßstäbe!



Realismus pur: Bei jedem Schuß fängt der Soldat sichtlich den Rückstoß ab, und die Hülsen kullern den Hügel hinab.

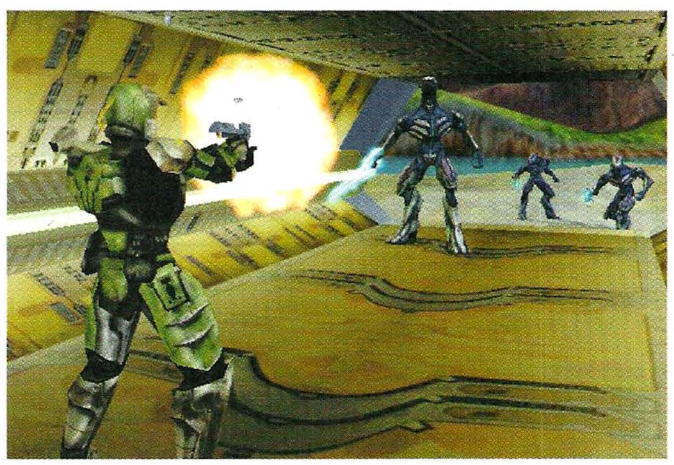
Die Zeit der aufwendig vorberechneten Intros ist vorbei. Bungie zeigt, daß ein ganzes Echtzeitspiel so aussehen kann, als stamme es aus einer sündhaft teuren Silicon-Graphics-Workstation. *Halo* heißt der brandneue 3D-Actiontitel, bei dem Sie entweder als humanoider Cyborg oder als Angehöriger einer Alienrasse auf dem Ringsystem eines fernen Planeten gegeneinander kämpfen. Bungie plant derzeit, daß *Halo* Solospieler in eine Kampagne mit mehreren Missionen schickt und gleichzeitig ein waschechtes Online-Multiplayerspiel werden soll, bei dem ähnlich wie in *Starsiege Tribes* der Team-Gedanke im Vordergrund steht. Wie prächtig das werden könnte, deuten die phantastische Grafik und die unglaublich realistische Physik bereits an. Anhand einer von mehreren Landschaften zeigte Projektleiter Jason Jones auf einem Pentium III mit 500 MHz und TNT2-Karte, wie organisch das Gelände wirkt und wie sich vor allem die beiden verfeindeten Parteien unterscheiden. Die Cyborgs ähneln den Marines aus dem Film *Starship Troopers* und besitzen vorzugsweise Projektilwaffen, bei denen die leeren Patronenhülsen perfekt animiert die Hügel hinabrollen. Die außerirdischen Covenants benutzen Energiewaffen und begeistern durch die ölig schimmernden Kampfanzüge, die das Licht in irisierenden Farben widerspiegeln. Bodenfahrzeuge rumpeln über Felsen und zerbröckeln dabei Steine nach allen Regeln der Physik, Boote wühlen das Wasser auf, und Explosionen verändern die Landschaft gravierend. Der Spieler wird nicht wie in anderen Titeln in Klassen wie Scharfschütze oder Panzerfahrer gezwungen, sondern darf sich sein Tätigkeitsfeld selbst aussuchen. Ob Sie als Pilot, Schütze oder traditionell als Einzelkämpfer à la *Quake 3* mitspielen wollen, hängt ganz von Ihnen ab. Rund ein Jahr sollen die Arbeiten an *Halo* noch dauern; bis dahin wird Bungie auch entscheiden, ob Sie im Soloplayer-Modus mit der *Tomb Raider*-Ansicht oder in der Ich-Perspektive spielen sollen. Wir werden Sie auf dem Laufenden halten, wie sich das Projekt weiterhin entwickelt.

Florian Stangl ■

FACTS

Genre	3D-Action
Hersteller	Bungie
Release	September 2000

Vergleichbar mit
Starsiege Tribes, Half-Life



Grafik ist nicht alles: In Halo sollen Sie sowohl online als auch solo mit unterschiedlichen Aufgaben in Gebäuden und im Freien konfrontiert werden.



Halo schlägt mit traumhafter Grafik optisch alles bisher Dagewesene. Spielerisch soll es eine perfekte Mischung aus Half-Life, Tribes und Quake 3 Arena werden.



Abomination

Das letzte Gefecht

Abomination von Hothouse Entertainment wirkt wie eine temporeiche Mischung aus X-COM und Jagged Alliance 2. Zusammen mit einer Gruppe ausgewählter Elitesoldaten treten Sie in einem düsteren Endzeit-Szenario gegen Mutanten, fanatische Sektenmitglieder und ein außerirdisches Killervirus an, das droht, die gesamte Menschheit auszurotten.

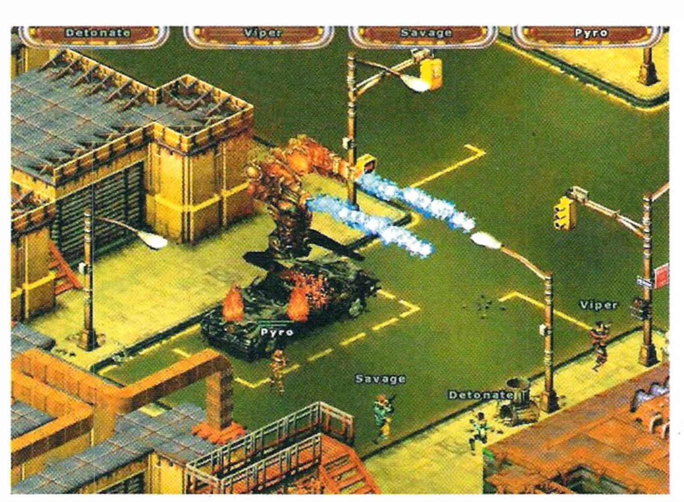


Die Landschaften sind sehr abwechslungsreich. Während die Anfangsphase noch in einer amerikanischen Stadt spielt, erinnert die Gegend hier schon eher an eine bizarre Alien-Welt.



Dieser Level erinnert optisch stark an die Indoor-Missionen von StarCraft.

Das Ende der Welt naht unaufhaltsam. Eine mysteriöse Seuche breitet sich in Windeseile über Amerika aus und droht, die gesamte Bevölkerung auszulöschen. Ein Großteil der Menschen ist dem tödlichen Krankheitserreger schon zum Opfer gefallen; zeitgleich hat sich eine geheimnisvolle Sekte namens The Faithful gebildet. Die äußerst gewaltbereiten Gläubigen predigen das Ende der Zivilisation und beten eine Kreatur namens BROOD an. Erfahrene Horror-Spezialisten vermuten es längst: Hinter all dem steckt letztendlich natürlich eine teuflische Macht aus dem All. Sie übernehmen nun die Rolle eines Soldaten, der die erste Phase der Katastrophe überlebt hat. Im Verbund mit bis zu vier Team-Kollegen treten Sie an, die Symptome und die Ursache der kosmischen Seuche zu bekämpfen. Ähnlich wie in *Commandos* oder *Jagged Alliance 2* lassen sich die Mitglieder der Gruppe getrennt voneinander ausrüsten und steuern; einige von ihnen verfügen über Spezialfähigkeiten.

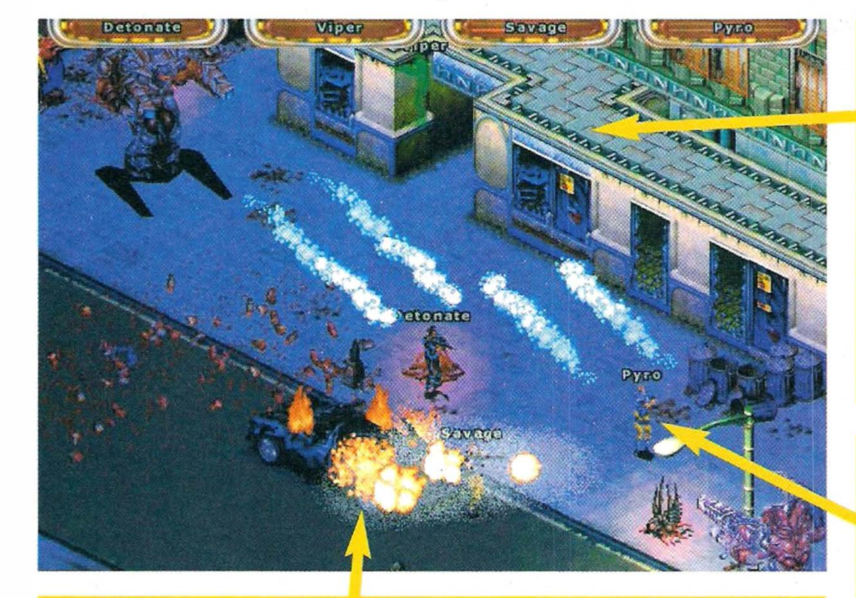


In der Stadt macht sich Panik breit. Die geheimnisvolle Seuche aus dem Weltall scheint gefährliche Mutationen in der Bevölkerung hervorzurufen.

Gruppendynamik

Der Scharfschütze Viper beispielsweise kann weit entfernte Ziele mit großer Sicherheit treffen. Savage ist besonders stark und kann ohne großen Aufwand Türen einrennen oder schwere Gegenstände bewegen. Während diese Fähigkeiten die ganze Zeit zur Verfügung stehen, müssen andere in speziellen Situationen angewandt werden: So kann Spook beispielsweise durch den Einsatz einer bestimmten Technologie die Gestalt eines toten Menschen oder Aliens annehmen. Der Vierte im Bunde, Doc, ist in der Lage, seine Genossen zu heilen, wenn diese zu stark verletzt wurden. Die Kämpfe laufen in Echtzeit ab, obwohl das Geschehen jederzeit auch (beispielsweise zur Erteilung neuer Befehle) angehalten werden kann. Da es in den meisten Fällen sehr schwer ist, alle seine Kameraden im Blick zu behalten, legen diese in kritischen Situationen lobenswerterweise Eigeninitiative an den Tag: Bei Beschuß suchen sie die nächste Deckung auf und nehmen den Gegner von dort aus ins Visier. Obwohl die Auseinandersetzungen mit dem Feind sehr hart sind und man oft gegen eine Überzahl von Gegnern antreten muß, beschränken sich die Missionen nicht auf tumbes Massenschlachten oder die Reinigung einer kompletten Karte. Stattdessen sind die zu verfolgenden Ziele recht vielfältig: Gefangene müssen befreit, Geheiminformationen beschafft und Bomben entschärft werden.

Andreas Sauerland ■



Die Karten, auf denen die einzelnen Missionen spielen, sind nur zum Teil fest vorgegeben. Die Anordnung der meisten Gebäude und die Verstecke der Monster werden durch einen Zufallsgenerator bestimmt, was den Wiederspielbarkeits-Faktor extrem erhöht.

Jedes der Gruppenmitglieder kann gesondert gesteuert und seinen Fähigkeiten gemäß eingesetzt werden. Auch die Aufteilung in kleinere Gruppen wird möglich sein.

Herumstehende Gegenstände und Wagen können zum eigenen Vorteil genutzt werden: Einerseits bieten sie Deckung, andererseits können sie in die Luft gejagt werden, wodurch gleich mehrere Feinde auf einmal erledigt werden.



FACTS

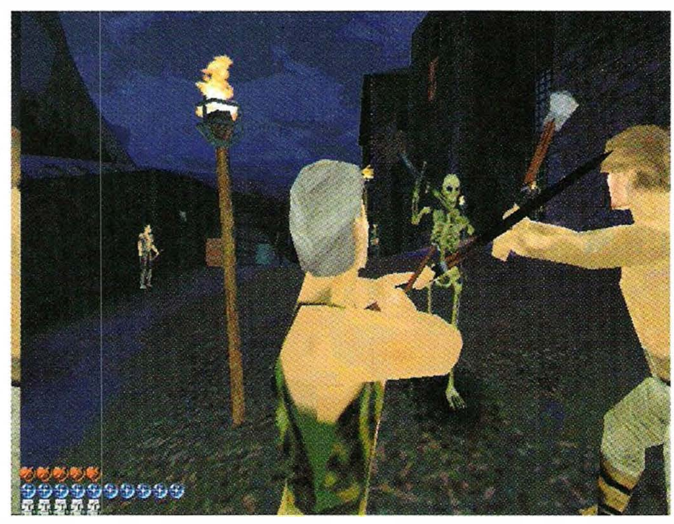
Genre	Taktik
Hersteller	Eidos
Release	Oktober '99

Vergleichbar mit
X-COM-Reihe, Jagged Alliance 2





Grafisch macht Gothic schon einiges her: Die Bewegungen der Spielcharaktere werden dank des Motion Capturing in Oberhausen äußerst weich und natürlich wirken.



Vor Spielbeginn können Sie zwischen einem Dasein als Kämpfer, Magier, Psioniker oder Dieb wählen. Das Gameplay paßt sich dynamisch an diese Entscheidung an.

Gothic

Platzangst

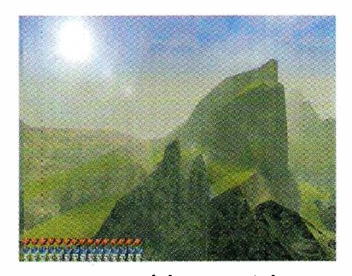
Leicht verspätet hastet Gothic immer schnelleren Schrittes der Fertigstellung entgegen: Vor einigen Tagen erst wurden bei Piranha Bytes in unserem Beisein die letzten Motion-Capturing-Aufnahmen zu Ende gebracht. Grund genug für eine dritte Berichterstattung.

Als PC Games im Mai 1998 einen ersten Blick auf *Gothic* riskierte, waren vornehmlich Konzepte und gute Absichten auszumachen. Dennoch glaubten wir schon damals an das Potential der Mannschaft von Piranha Bytes – und wir scheinen Recht zu behalten. In Bochum nimmt das erste deutsche Rollenspiel mit internationalem Anspruch Gestalt an. *Gothics* düstere Geschichte wurde bereits im Film *Die Klapperschlange* aufbereitet, könnte aber einen besonderen Charme entwickeln: Unschuldig verurteilt, werden Sie in eine kalte Nischendimension verbannt, vom Rest der Welt durch eine Magieschranke abgespalten. In der Chaoszone hat sich eine eigene Gesellschaft entwickelt, bestehend aus drei verfeindeten Gilden und unzähligen, ruchlosen Einzelkämpfern. Ihre persönliche Aufgabe reduziert sich deswegen zunächst darauf, irgendwie am Leben zu bleiben. In diesem Sinne huschen Sie geduckt durch die halbdunklen Lande und trachten danach, Ihre Fertigkeiten möglichst schnell zu verbessern. Intensive Kampfstudien, magische Ausbildungen verschiedener Art oder eine solide Lehre als Dieb bestimmen Ihren weiteren Weg.

Schlußlichter

Gespielt wird der actionlastige Titel trendgemäß aus der Verfolgerperspektive, wobei die Animationen aller Charaktere in der fertigen Version einen enorm guten Eindruck machen müßten. Immerhin dauerten die Aufnahmen der Bewegungsdaten in einem Oberhausener Spezialstudio drei volle Tage. „Motion Capturing" nennt sich das häufig eingesetzte Verfahren, für das Piranha ausgebildete Schaukämpfer engagierte. Deren Körper versah man an allen Gelenken mit optischen Markern, ließ sie zwischen zahllosen Kameras über 60 Bewegungsabläufe nachstellen und übertrug die Ergebnisse später auf digitale Modelle. Dank dieser Technik werden Sie die Fortschritte Ihrer Spielfigur nicht in Zahlentabellen nachlesen müssen, sondern direkt am Bildschirm beobachten können: Für jede der drei Talentstufen im Spiel traten die Darsteller einzeln vor die Kamera – erst stümperhaft, dann professioneller zu Werke gehend. Sogar für Nebenfiguren trieb Piranha diesen Aufwand. Die Tänzerinnen in den zahlreichen Spelunken beispielsweise werden nicht von ungefähr so richtig lasziv in Wallung kommen.

Thomas Borovskis ■



Die Engine ermöglicht enorme Sichtweiten. Nebel wird nicht mehr als Fehlerversteck, sondern als Stilmittel eingesetzt.



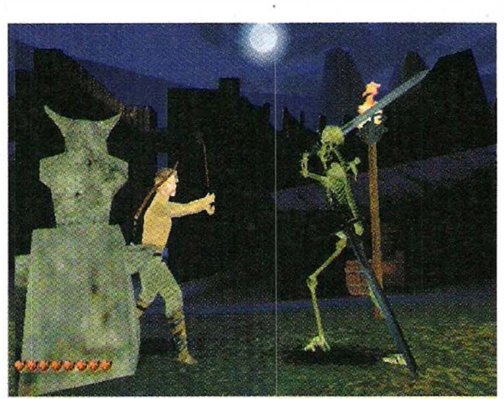
FACTS

Genre	Rollenspiel
Hersteller	Piranha Bytes
Release	Januar 2000

Vergleichbar mit
Deathtrap Dungeon, Return to Krondor



Gehören zur Kernhandlung: Die Orks glauben an eine feste Prophezeiung, deren Mittelpunkt der Spieler ist. Das hilft weiter.



Gothic verzichtet auf rundenbasierte Taktik: Die häufigen Kämpfe werden für ein RPG ziemlich actionhaltig ausfallen.

Earth 2150

Sonniger Sturz

Schon in Kürze soll die liebe Tiberiumsonne vom ehrgeizigen Earth 2150 in den Schatten gestellt werden. Top Wares ausgiebig mit Vorschußlorbeeren bedachtes Echtzeit-Strategiespiel wird im Herbst erhältlich sein und macht bereits als Beta-Version einen phantastischen Eindruck.

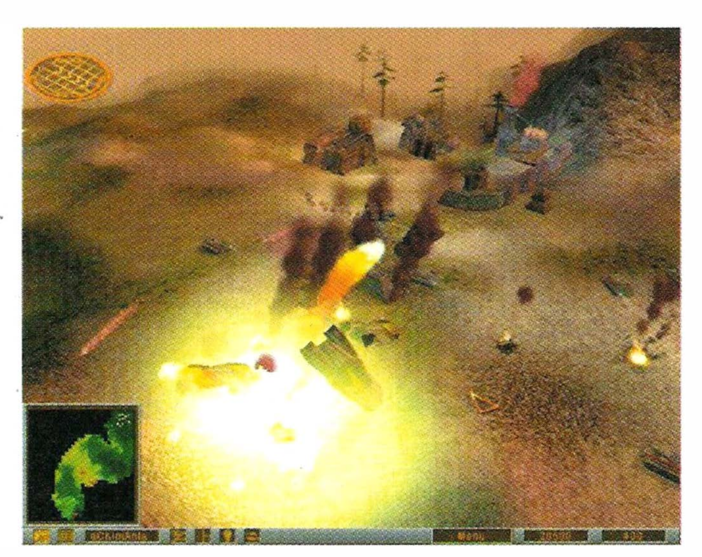


Die Multiplayermodi sollen zum zentralen Bestandteil von Earth 2150 werden.



Das nackte Chaos: Im Überlebenskampf fallen alle Hemmungen; Haß bricht durch.

Anno 2150 steht die Erde kurz vor der Vernichtung. Nukleare Waffen haben sie aus ihrer regulären Bahn geworfen, mit atemberaubender Geschwindigkeit stürzt sie der Sonne entgegen. Um an dem drohenden Fiasko nicht teilhaben zu müssen, baut die Menschheit übergroße Raumschiffe, geeignet für den Personentransport zu anderen bewohnbaren Planeten. Da das Raumangebot in Fortbewegungsmitteln naturgemäß aber begrenzt ist, bricht ein heilloser Verteilungskampf aus. Daran beteiligt sind drei Parteien: die Vereinten Zivilisierten Staaten, die Eurasische Dynastie sowie die Lunar Corporation. Woraus sich logischerweise ebenso viele spielbare Kampagnen ergeben – mit insgesamt 90 groß angelegten Missionen, die sowohl Kämpfe an sich als auch den Aufbau von industriellen Anlagen einschließen und völlig verschiedene Denkweisen erfordern. Neue Maßstäbe will TopWare, abgesehen von der sehr hübschen 3D-Grafik, vor allem in Sachen Bedienung setzen. Obschon sämtliche Wasser-, Luft- und Bodeneinheiten in unterschiedliche Betriebsarten geschaltet werden können und über zahlreiche Waffensysteme verfügen, werden sie jede Order sekundenschnell in die Tat umsetzen.



Die bunten Lichteffekte sind stellenweise richtig beeindruckend. Generell wird diese Engine wohl zumindest für das Echtzeit-Genre neue Maßstäbe setzen.

Mutiger Netzangriff

Earth 2150 will außerdem alle drei Raumdimensionen komplett ausnutzen und so mehr taktischen Tiefgang erreichen. Ganze Panzerdivisionen sind zum Beispiel imstande, sich hinter Bergkuppen zu verstecken, hoch positionierte Raketenwerfer treffen noch auf die Distanz sicher, und je nach Gelände bewegen sich Ihre Truppen schneller oder langsamer vom Fleck. Damit allerdings nicht genug: Um sich strategische Vorteile zu erarbeiten, werden Sie das Terrain manipulieren, also Erdwälle aufschütten oder hinderliche Wasserstauungen abgraben dürfen. Außerdem können Sie den Kriegsalltag spannender gestalten, indem Sie Tunnels und Brücken bauen, gegnerische Kraftwerke unauffällig lahmlegen oder Basen durch das Kellergeschoß einnehmen. Zusätzlich simuliert das Programm den Wechsel zwischen Tag und Nacht, wieder mit Auswirkungen auf die Handhabung der Einheiten. Im Laufe der Zeit werden Ihre Soldaten, ähnlich

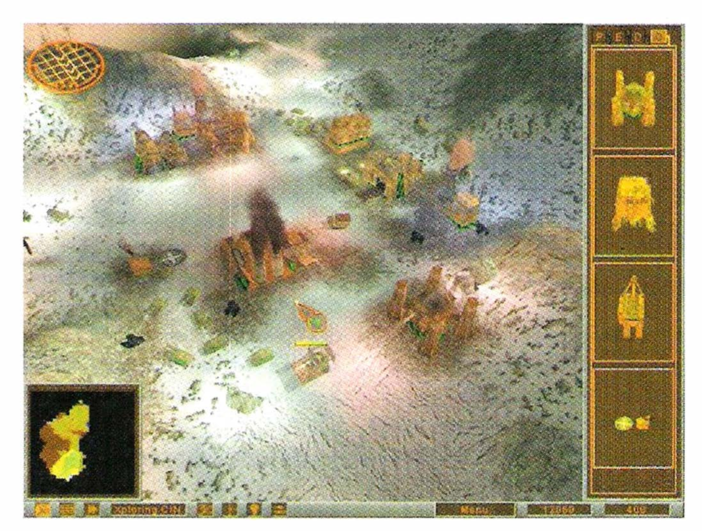


Durch den Einsatz von effektiven Lufteinheiten gewinnt Earth 2150 eine zusätzliche taktische Komponente.

flug



Jede der drei Rassen hat spezifische Vor- und Nachteile. Wie etwa in StarCraft müssen Sie darum immer wieder auf andere Strategien zurückgreifen.



Die Oberfläche wirkt aufgeräumt und durchstrukturiert. Ziel der Designer war es, ein größtmögliches Maß an Zugänglichkeit zu gewährleisten.

wie in LucasArts *Force Commander*, kräftig Erfahrung sammeln, sprich: sich von Tolpatschen in fähige Veteranen verwandeln, die sogar in der Lage sind, eigenständig Schlachten zu organisieren. Im Multiplayermodus wird dank großzügiger Startbudgets die Möglichkeit bestehen, in bereits laufende Spiele einzusteigen. Der Clou: Während der Nachzügler seine Basis für den Wettkampf rüstet, bleibt diese vor Angriffen durch einen Energieschild geschützt. TopWare möchte die Echtzeit-Sparte mit dieser Maßnahme endgültig internettauglich machen. Und wegen eines schönen Tutorials, das leicht verständlich in die Prinzipien des Spiels einführt, werden an den Sessions auch absolute Anfänger teilnehmen können.

Thomas Borovskis ■



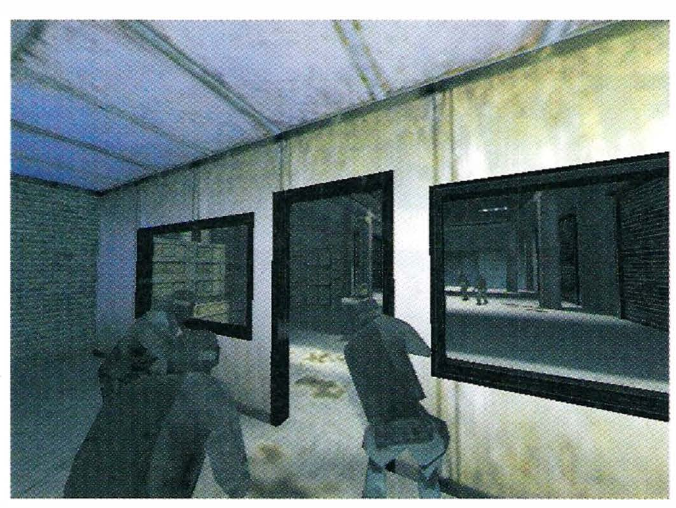
FACTS

Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	TopWare
Release	September '99

Vergleichbar mit
Command & Conquer 3, Warzone 2100



Dieses Mal spielen die Missionen an noch ungewöhnlicheren Orten: Unter anderem dienen eine Boeing 747, ein Opernhaus und ein New Yorker Museum als Schauplatz.



Die Mitglieder Ihrer Einsatztruppe sind jetzt auch in der Lage, zu kriechen und um die Ecke zu spähen, was in brenzligen Situationen entscheidende Vorteile bringt.

Rogue Spear

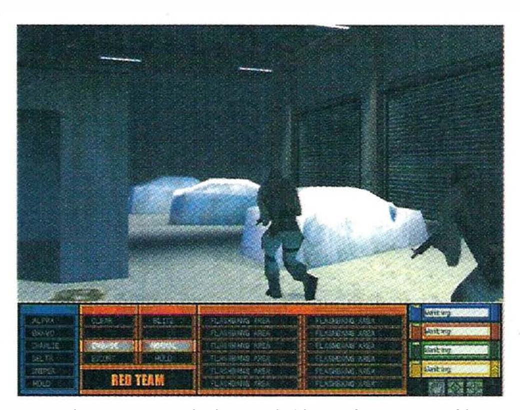
Himmelfahrts-Kommando

Letztes Jahr konnte das bis dahin unbekannte Entwicklerteam Redstorm Entertainment mit Rainbow Six einen absoluten Überraschungserfolg verbuchen. Die einzigartige Mischung aus Ego-Shooter und Strategiespiel konnte nicht nur Tausende von Fans in ihren Bann ziehen, sondern sahnte nebenbei auch noch zahlreiche Awards und Auszeichnungen ab. Nun legt man mit Rogue Spear die Fortsetzung des Taktik-Hits nach.

Allzu viel hat sich im Vergleich zum Vorgänger nicht geändert: Auch in *Rogue Spear* steuern Sie eine militärische Sondereinsatztruppe durch Szenarien, die über die ganze Welt verteilt sind, und bekämpfen verschiedene terroristische Vereinigungen. Ihre Aufträge beschränken sich dabei auch weiterhin darauf, Geiseln zu befreien, Sprengsätze zu entschärfen und Gebäude zu „säubern", die von Übeltätern in Beschlag genommen wurden. Hierzu teilen Sie Ihr Team zunächst in mehrere kleine Untergruppen auf, die Sie je nach Art der Mission mit den entsprechenden Waffen, Ausrüstungsgegenständen und spezieller Schutzbekleidung ausstatten. Anschließend wird auf einer Übersichtskarte des Einsatzgeländes das genaue Vorgehen geplant. An dieser Stelle werden Wegpunkte für die eigenen Trupps gesetzt, Wachen aufgestellt und individuelle Aufgaben verteilt. Im anschließenden Praxisteil wird der genial ausgetüftelte Plan dann in die Tat umgesetzt: Während Ihre Kollegen den zuvor erfolgten Anweisungen exakt folgen, übernehmen Sie ein Mitglied der Gruppe und steuern es in der Ich-Perspektive ebenfalls durch feindliches Terrain. Das Spielprinzip von *Rogue Spear* gleicht also dem des ersten Teils; Redstorm beschränkte sich bei der Entwicklung darauf, die bekannten Vorzüge des Spiels auszubauen und Mankos, die von Fans bei *Rainbow Six* bemängelt wurden, zu tilgen.

Detailverbesserungen

Buchstäblich ins Auge fällt zunächst die Tatsache, daß Rogue Spear sehr viel besser aussieht als sein Vorgänger. Die Schauplätze wirken detaillierter und farbenfroher, den Figuren wurden einige neue Bewegungsabläufe spendiert und in Echtzeit berechnete Wettereffekte wie Regen oder Schnee tragen einiges zur Atmosphäre bei. Wesentlich wichtiger als solche optischen Spielereien sind aber natürlich die zahlreichen Verbesserungen, die in puncto Gameplay und KI vorgenommen wurden. Die 3D-Übersichtskarte, auf der in der Planungsphase die einzelnen Truppen und Einheiten plaziert werden, wurde beispielsweise übersichtlicher gestaltet und zeigt jetzt wirklich alle Details, auf



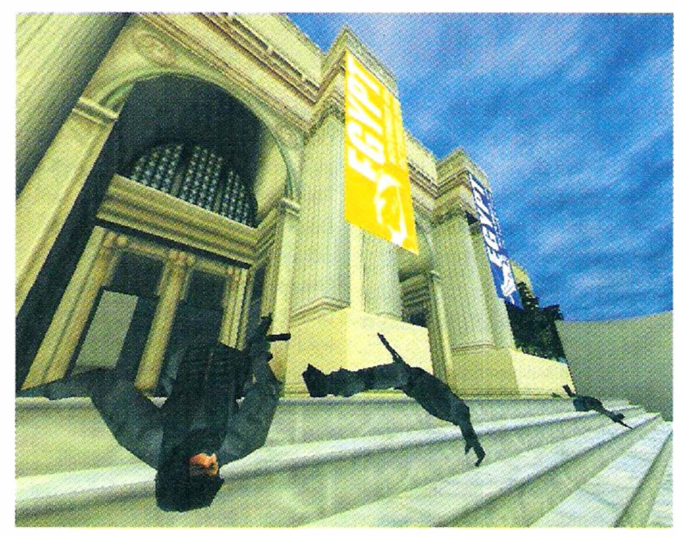
Die KI der Truppenmitglieder wurde klar verbessert. Nun blockieren sich die Kameraden nicht mehr gegenseitig den Weg.



Die Planungskarte ist sehr viel übersichtlicher gestaltet und bietet nun den kompletten Überblick über das Terrain.



die man beim praktischen Einsatz auch treffen wird. Einer der größten Kritikpunkte an *Rainbow Six* betraf die KI der eigenen Gruppenmitglieder und der Terroristen. Während diese nämlich selbst bei Überraschungsangriffen immer wieder verdächtig schnell und zielsicher reagierten, ist es jetzt möglich, den Feind auch in einer unaufmerksamen Minute zu erwischen und zu überrumpeln. Nützlich in diesem Zusammenhang ist auch die neue Möglichkeit, um die Ecke zu spähen. So kann man in unübersichtlichen Räumen und Korridoren nach Gegnern Ausschau halten, ohne sich selbst automatisch als Zielscheibe darzubieten. Auch die eigenen Kameraden verhalten sich mittlerweile weitaus klüger – Massenkarambolagen in engen Gängen und Sondereinheiten, die sich gegenseitig den Fluchtweg blockieren, wird es in *Rogue Spear* aller Wahrscheinlichkeit nach nicht mehr geben. Ebenfalls neu ist eine Replay-Funktion, die bei einer gescheiterten Mission die Möglichkeit bietet, das Geschehen nochmals aus den Augen aller Beteiligten nachzuvollziehen. Auf diese Weise lassen sich Fehler bei der Einsatzplanung oder versteckte Fallen erkennen und im zweiten Anlauf entsprechend umschiffen. Geblieben sind allerdings die originellen



Dumm gelaufen. Wenn schon zu Beginn einer Mission alle Kollegen ums Leben kommen, stimmt etwas mit der Planung nicht. Die Replay-Funktion bringt hier Klarheit.

Schauplätze, an denen die Terroristenhatz stattfindet. Waren es in *Rainbow Six* noch (für einen Polit-Thriller) relativ naheliegende Schauplätze wie Botschaften und Bohrinseln, so spielen die insgesamt 18 neuen Missionen nun an so illustren Orten wie einem Openhaus, einem New Yorker Museum oder an Bord einer Boeing 747.

Andreas Sauerland ■



Die Optik der einzelnen Schauplätze wurde deutlich verbessert.



FACTS

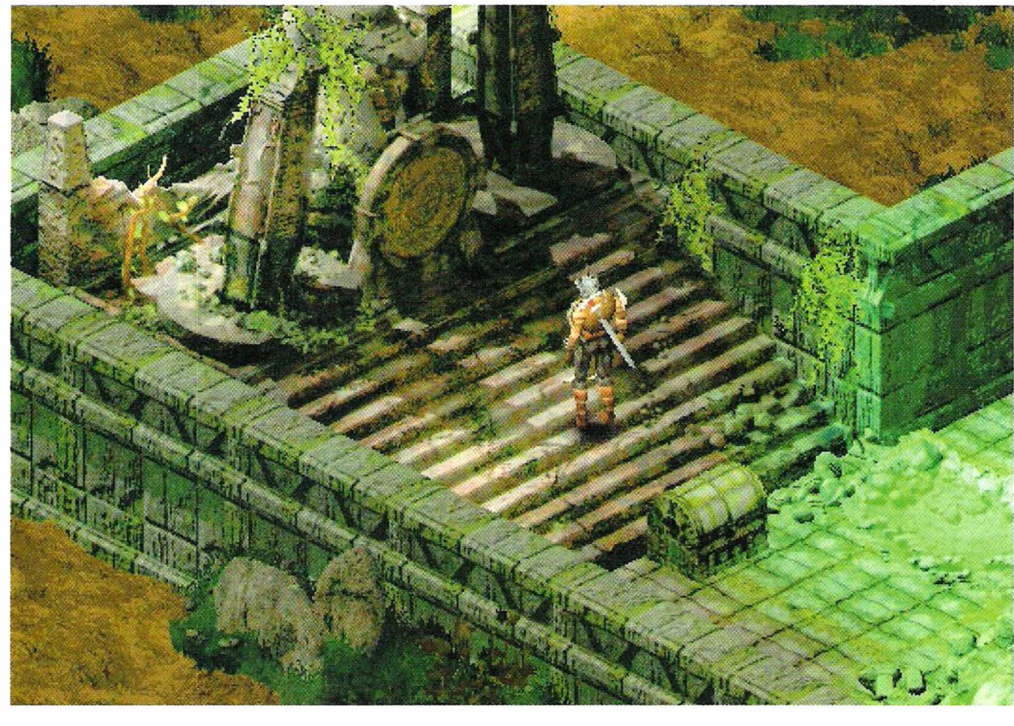
Genre	Strategie-Action
Hersteller	Redstorm Ent.
Release	September '99

Vergleichbar mit
Rainbow Six, Hidden & Dangerous

Revenant

Geisterbeschwörung

Eigentlich seltsam – Erst Jahre, nachdem Diablo die Rollenspieler-Gemeinde in Verzückung versetzte, erscheinen nun mit Darkstone und Planescape Torment die ersten wirklich ernstzunehmenden Programme, die Blizzards Erfolgsrezept aufnehmen und weiterentwikkeln. Auch Revenant von Cinematrix schlägt in diese Kerbe und vermag sich durch knallige, farbenfrohe Optik, eine einfallsreiche Hintergrundgeschichte und viel Hack-&-Slay-Action von der Konkurrenz abzuheben.



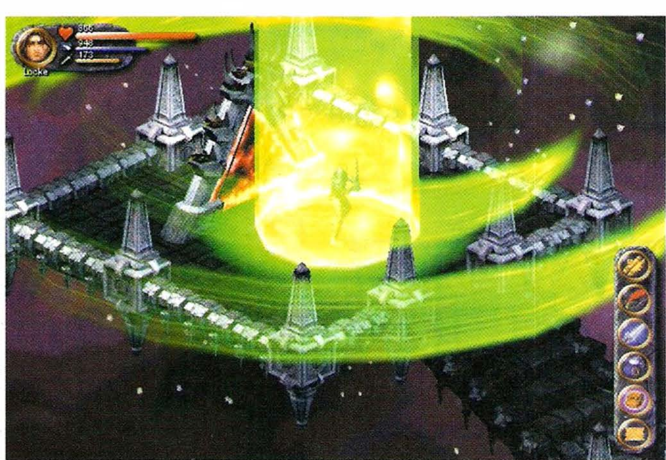
Auch Fantasy-Helden haben mal einen schlechten Tag. Die Hauptperson in *Revenant* allerdings hat es offensichtlich besonders hart erwischt: Nachdem der gebeutelte Held tausend Jahre im höllischen Fegefeuer zugebracht hat, wird er aus dem Totenreich zurückgeholt und erfährt dann auch noch, daß der Zauberer, der für seine Rettung verantwortlich ist, ihn für sein neues Leben mit einem neuen, selten dämlichen Namen ausgestattet hat: Locke soll sich der ehemalige Elite-Kämpfer fortan nennen – und da dieser sich beim besten Willen nicht mehr an sein früheres Leben erinnern kann, hat er kaum eine andere Wahl.

Rettung mit Hintergedanken

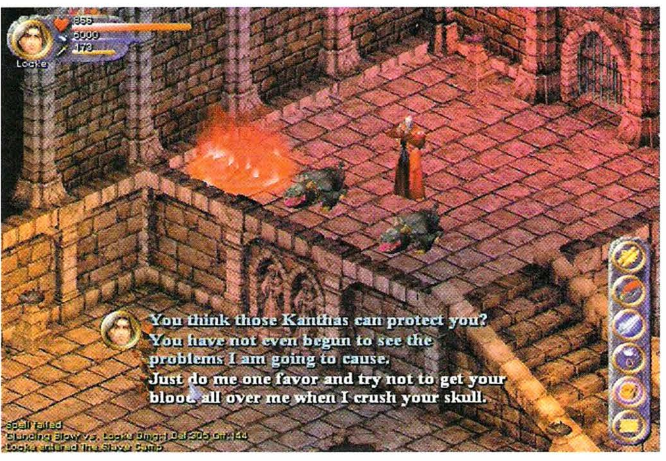
Der mächtige Magier hat Locke aber selbstverständlich nicht aus reiner Nächstenliebe wieder unter die Lebenden geholt – er hat einen Auftrag für ihn. Eine obskure Sekte, die sich seit einiger Zeit in der phantastischen Welt von Ahkuilon breitgemacht hat, entführte die Tochter des Königs. Da Locke als Untoter unter der Kontrolle des Zauberers steht, zwingt ihn dieser nun, sich an die Rettung der Prinzessin zu machen. Doch während der Wiederkehrer auf seiner Reise durch Ahkuilon gegen Horden feindlicher Kreaturen antritt und so langsam zu seinen alten Kampffähigkeiten zurückfindet, mehren sich die Anzeichen dafür, daß hinter der Entführung und der vermeintlich großzügigen Erweckung von den Toten deutlich mehr steckt als erwartet. Schon auf den ersten Blick erinnert *Revenant* stark an Action-Rollenspiele wie *Diablo*, bietet aber im Gegensatz zu diesen lediglich einen Charakter zur Auswahl. Sie steuern Locke aus isometrischer Perspektive durch eine von Monstern, Geistern und Zauberern bevölkerte Welt. Insgesamt



Der mitgelieferte Editor ermöglicht es, schnell und unkompliziert eigene Welten zu erschaffen.



Die Zaubersprüche zählen mit ihren grellbunten Lichteffekten zu den optischen Höhepunkten des Spiels.



Die Dialoge, die Locke mit den anderen Charakteren führt, laufen über Multiple-Choice-Menüs ab, gewähren dem Spieler aber recht wenig Entscheidungsmöglichkeiten.


In einer grünen Lichtröhre erweckt ein Magier den Helden wieder zum Leben. In dieser Anfangsphase ist Locke noch sehr schwach und im Kampf leicht zu verletzen.


Der Blast-Zauberspruch erzeugt eine gewaltige Explosion, die beinahe den ganzen Bildschirm füllt. Fast alle Spells lassen sich durch Upgrades in ihrer Kraft um vier Stufen steigern.

wird es in den Wäldern, Wüsten, Seenlandschaften und Ruinen von Ahkuilon über 30 verschiedene Gegnertypen geben. Gleichzeitig bevölkern noch einmal rund 30 Charaktere die Welt, mit denen der Held sprechen oder Handel treiben kann. Jede dieser Figuren hat ihre feste Funktion für die Hintergrundstory; planlose Klickorgien im „Vielleicht hat der ja jetzt mal was Wichtiges zu sagen"-Stil wird es nicht geben. Doch obwohl *Revenant* sehr viel mehr Wert auf die Entwicklung einer interessanten Storyline legt als das Blizzard-Vorbild, stehen die temporeichen Kämpfe klar im Vordergrund.

Differenziertes Kampfsystem

Bedingt durch seine Amnesie, beginnt Locke sein Abenteuer als relativ unerfahrener Kämpfer, der sich erst langsam an seine alten Fähigkeiten erinnern muß. Nach einer Weile erweitert sich sein Repertoire auf insgesamt sechs Angriffsmöglichkeiten, aufgeteilt auf drei Standard- und drei Spezialmanöver. Je nach Art der verwendeten Waffe und dem Abstand zum Gegner werden sogar noch zusätzliche Strategien möglich; dennoch werden alle Kämpfe mit nur drei Tasten auf dem Keyboard zu steuern sein. Über 50 verschiedene Zaubersprüche sorgen zudem dafür, daß Locke auch seine magischen Fertigkeiten ausreichend trainieren kann. Jeder dieser Spells kann auf bis zu vier Stärkestufen aufgeladen werden; einige sind sogar miteinander kombinierbar, um noch zerstörerischere Wirkungen zu erzielen. Dies macht sich nicht zuletzt auch an sehenswerten Lichteffekten bemerkbar, die sicherlich zu den optischen Höhepunkten des Spiels gehören werden. Die Grafik von *Revenant* macht schon jetzt einen sehr guten Eindruck, wenn auch der Look sehr bunt und deutlich weniger düster ausgefallen ist als das Design in *Diablo* oder *Planescape: Torment*. Die in Handarbeit gezeichneten und animierten Figuren bewegen sich durch Landschaften, die detailliert und organisch wirken, während farbige, dynamische Lichteffekte dem Geschehen eine märchenhafte Atmosphäre verleihen. So weit, so vielversprechend – ob *Revenant* allerdings genug Eigenständigkeit besitzt, um sich neben den zahlreichen ähnlichen Action-Rollenspielen, die in den nächsten Wochen veröffentlicht werden sollen, behaupten zu können, wird sich erst im Herbst dieses Jahres zeigen: Dann nämlich soll das Untoten-Epos in den Regalen stehen.

Andreas Sauerland ■

FACTS

Genre	Rollenspiel
Hersteller	Eidos
Release	September '99

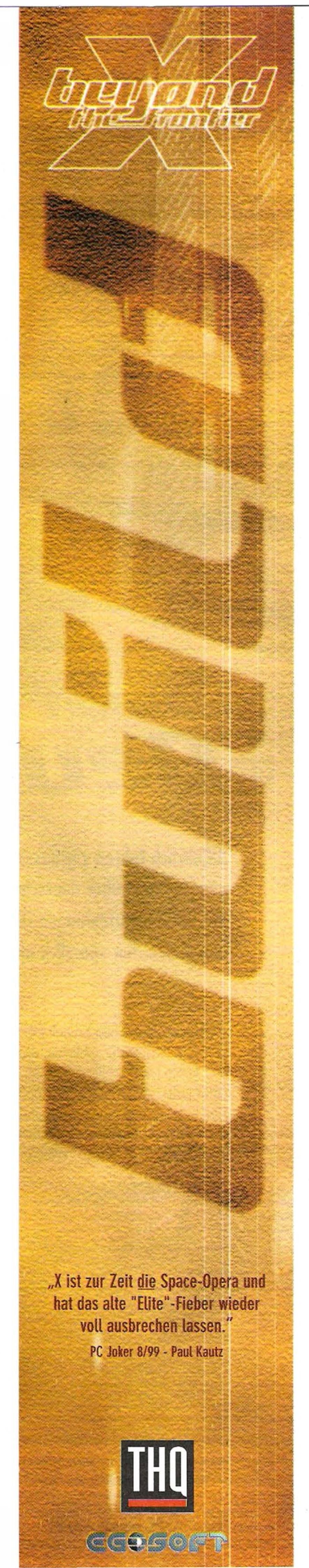
Vergleichbar mit
Diablo, Planescape: Torment, Darkstone

Die Landschaft besteht aus einzelnen Boden- und Wandfeldern, die vorgerendert und schließlich wie Teile eines Puzzles zusammengefügt wurden.

Die 3D-Charaktere wurden in Handarbeit gezeichnet und entworfen. Bei den Bewegungen verzichtete man zwar auf Motion-Capturing; die Animationen können aber dennoch überzeugen.

Feuer und Zaubersprüche tauchen die Umgebung in ein fantastisches farbiges Licht, das von den Wänden oder der Figur sogar reflektiert wird.



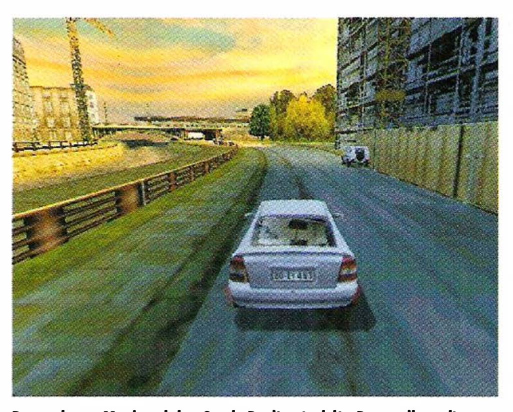


Autobahn Raser 2

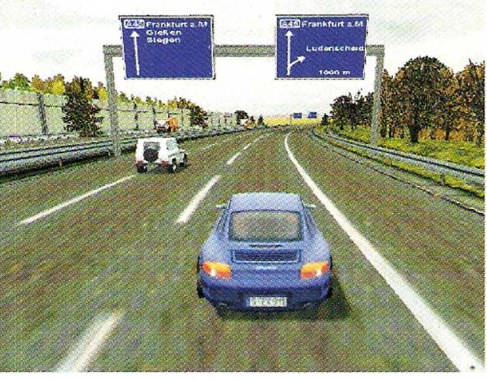
Deutschlandreise

Alljährlich fahren zigtausend niederländische Wohnwagengespanne über deutsche Autobahnen und verbreiten mit ihren minutenlangen Überholmanövern Urlaubsstimmung. Welcher sportlich ambitionierte Fahrer möchte sich da nicht einmal über die Straßenverkehrsordnung hinwegsetzen und ohne Rücksicht auf Strafzettel mit Vollgas die Standspur nutzen? Das niederländische (!) Softwarehaus Davilex eröffnet diese Möglichkeit.

Fahren. So richtig schnell fahren. Das ist der schlichte, aber kaum noch erfüllbare Traum eines jeden Autofahrers. Verstopfte Autobahnen und Innenstädte sind ein weltweites Problem, das individueller Lösungen bedarf. Wenigstens für die kurzen, realitätsfernen Momente am heimischen PC hat Davilex entsprechende Lösungen parat: Niederländer dürfen sich mit *A2 Racer 3* austoben, Briten mit *M51* und Deutsche sowie Österreicher mit *Autobahn Raser 2*. Eine gemeinsame Programmbasis macht es möglich, daß drei technisch identischen Rennspielen die jeweils beliebtesten Rennstrecken zur Verfügung stellen. Vor allem handelt es sich um Pisten, die sich zum Rasen zwar eignen würden, die aber wegen einer skurrilen Verkehrspolitik seit Jahren zum Schleichen zwingen. So bietet der deutschsprachige *Autobahn Raser 2* eine baustellenfreie, kaum befahrene Hessen-Ruhr-Rutsche A45, einen nahezu ampelfreien Wiener Ring und eine gut ausgebaute Hamburger Reeperbahn an. Damit man die Strecken auch richtig genießen kann, darf man sich in einen schnittigen Rennwagen setzen – beispielsweise einen Smart. Ober einen rassigen Trabant. Ganz mutige Fahrer können sich sogar mit einem Mini Cooper durch die Lande bewegen.



Besonderes Merkmal der Stadt Berlin sind die Baustellen, die feinsäuberlich nachgebildet wurden und Hindernisse darstellen.



Die Autobahn Dortmund-Frankfurt wurde um einige Kilometer verkürzt, um den Spieler nicht zwei Stunden lang zu langweilen.

Aufstiegskampf

Mit *Autobahn Raser 2* setzt auch Davilex auf ein Ligasystem, das sich bereits in anderen Rennspie-

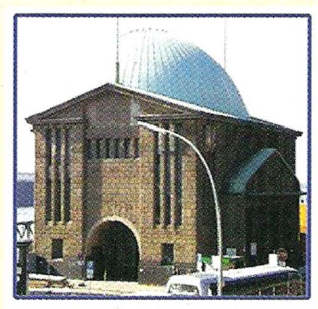
len bewährt hat. Sechs Gegner werden mit dem Spieler um Zeiten, Plazierungen und Punkte kämpfen. Erst nachdem alle neun Rennstrecken mit dem Kleinwagen befahren wurden und sich der Spieler an der Spitze der Ligatabelle befindet, kann er sich einen Mittelklassewagen aussuchen und die gleichen Strecken ein weiteres Mal befahren. Richtige Sportwagen wird es erst in der dritten Liga geben, die dank einiger Gemeinheiten recht schwierig zu erreichen ist. Einerseits entwickeln sich die computergesteuerten Gegner zu immer besseren Fahrern, andererseits achtet die Polizei auf die Einhaltung der Höchstgeschwindigkeit. Mit einem Trabant wird man kaum in die Verlegenheit kommen, von einer Radarfalle bemerkt zu werden. Mit einem New Beetle oder Astra ist die Wahrscheinlichkeit hingegen recht hoch, eine Verfolgungsjagd mit der Polizei auszulösen. Wer nicht entkommen kann, erhält eine saftige Strafe und eine halbwegs freundliche Ermahnung. Läßt man sich dreimal erwischen, droht schließlich der Führerscheinentzug, was mit einer Rückstufung im Ligasystem gleichbedeutend ist.

Fototour

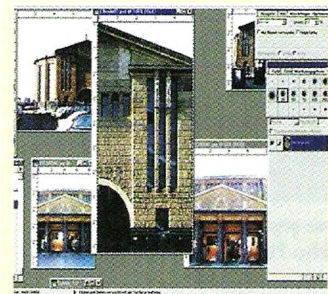
Der größte Unterschied zwischen den drei nationalen Versionen des *Autobahn Raser* besteht in den

SO ENTSTEHT EINE STADT

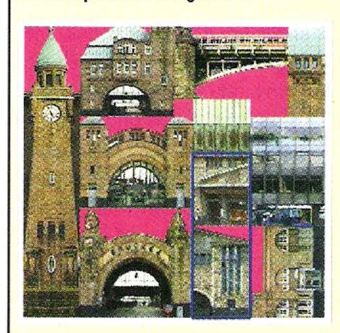
Aus Speicherplatzgründen konnte nicht jedes an den realen Strecken existierende Haus in das Spiel übernommen werden. Statt dessen wurden besonders typische Wohn- und Bürohäuser gewählt, die den Charakter einer Stadt besonders gut widerspiegeln und nahezu den gesamten Streckenverlauf umrahmen. Besonders auffällige Bauwerke wie der Berliner Reichstag, die Hamburger Landungsbrücken oder der Dortmunder Hauptbahnhof wurden natürlich separat behandelt. Für derartige Gebäude existieren aufwendige Drahtgittermodelle und besonders fein aufgelöste Texturen.



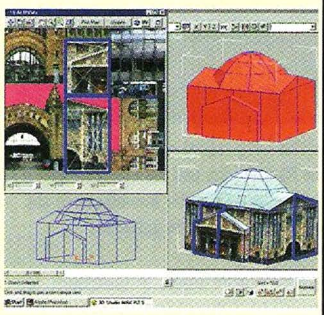
Da Frontalaufnahmen meist unmöglich sind, werden Gebäude aus verschiedenen Perspektiven fotografiert.



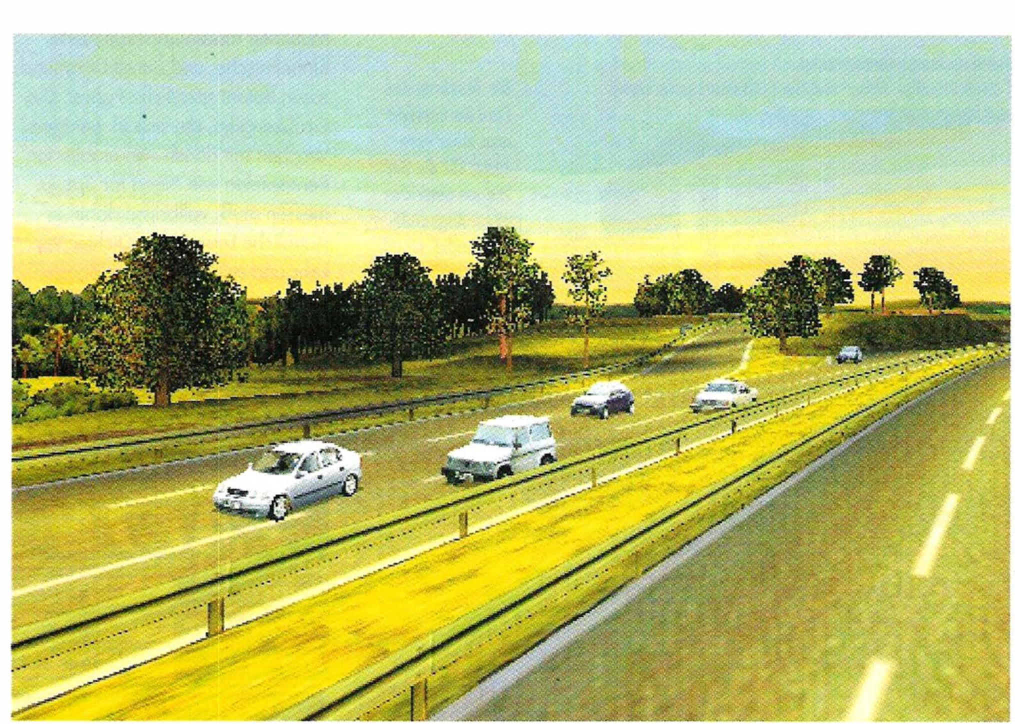
Die mehreren tausend Fotografien je Stadt werden gescannt, perspektivisch entzerrt und in Einzelteile zerlegt.



Die Farbpalette dieser Einzelteile wird derart verändert, daß sie zu der jeweiligen Wettersituation und zu den benachbarten Grafikobjekten paßt.



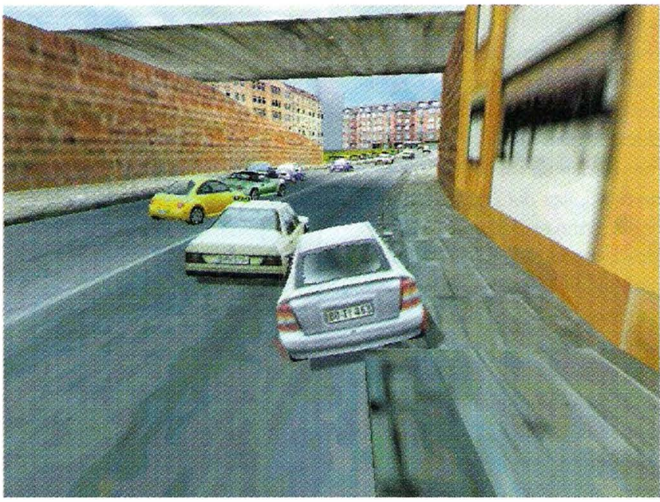
Im letzten Schritt werden die Texturen mit dem Drahtgittermodell verbunden. Erst hier wird erkennbar, ob die Schattierung richtig gewählt wurde.



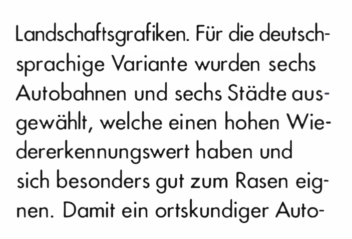
Nur drei der insgesamt neun Strecken führen über Autobahnen. Der Nachfolger von Autobahn Raser 2 wird einen noch höheren Anteil von Stadtstrecken haben und demzufolge nicht mehr Autobahn Raser heißen.



Die Autohersteller haben Davilex keine Erlaubnis gegeben, ihren Namen in Autobahn Raser zu verwenden. Die Fahrzeuge werden daher Phantasienamen haben.



Auch der nicht an den Rennen beteiligte Verkehr wird individuell berechnet. Unterschiedliche Verhaltensweisen sorgen dabei für unvorhersehbare Stauungen.



Der Sonnenuntergang in Berlin war eine besondere Herausforderung für die Grafiker, da die Texturen der Gebäude komplett umgefärbt werden mußten.



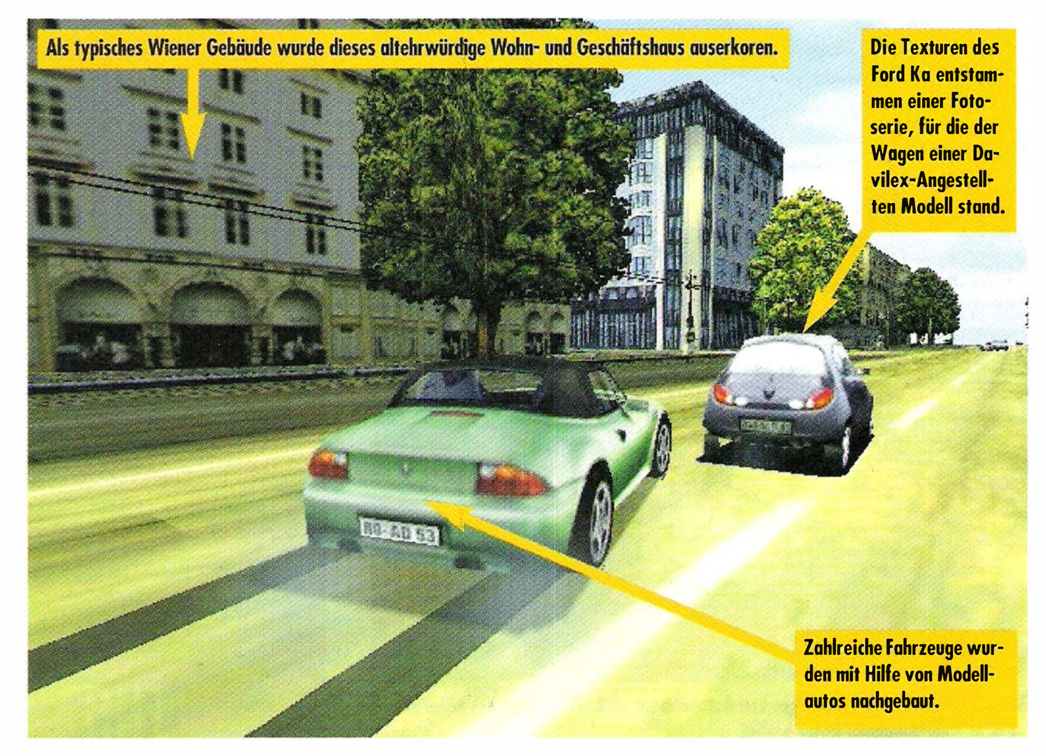
In Hamburg regnet es bei jedem Wetter: Die Reeperbahn und die Landungsbrücken werden von der Bewölkung in ein deprimierendes Grau getaucht.

Landschaftsgrafiken. Für die deutschsprachige Variante wurden sechs Autobahnen und sechs Städte ausgewählt, welche einen hohen Wiedererkennungswert haben und sich besonders gut zum Rasen eignen. Damit ein ortskundiger Autofahrer sofort weiß, in welchem Teil Deutschlands oder Österreichs er sich gerade aufhält, wurden sämtliche Strecken auf Foto- und Videofilm aufgenommen. Die Videos dienen den Streckendesignern zum genauen Positionieren der Straßen und Gebäude, mit den Fotografien werden die Bauwerke selbst gestaltet. Zunächst zeichnen die Grafiker ein vergleichsweise komplexes Drahtgittermodell. Die Fotografien werden anschließend entzerrt, neu beleuchtet, dem Grafikstil des Spiels angepaßt und anschließend auf das Drahtgitter gesetzt. Etliche tausend Aufnahmen mußten sortiert, viele Stunden Video gesichtet werden. Das Ergebnis kann sich aber sehen lassen: Jede Strecke gibt das unverwechselbare Flair der jeweiligen Landschaft oder Stadt genauestens wieder. Für die Autos wurde ein vergleichbar hoher Aufwand betrieben, allerdings mußten einige Zugeständnisse gemacht werden. Beispielsweise war es Davilex nicht möglich, einen gut erhaltenen Trabant aufzutreiben, auch ein Jaguar XLR oder ein Mercedes SLR kam keinem der Fotografen vor die Linse. Man mußte sich also mit Modellautos behelfen, die sich als erfreulich detailliert und realistisch erwiesen. Darüber hinaus konnten die Modelle auch in Einzelteile zerlegt werden, was mit echten Autos sicherlich zu Problemen geführt hätte.

Regionale Unterschiede

Das Ergebnis all dieser Bemühung ist bereits jetzt beeindruckend. So gondeln niederländische Wohnwagengespanne auf der A45, durch München fahren unbekümmerte Einheimische, und durch Dortmund rasen betont sportliche Fahrer. Die Grafikengine, die sich in wenigen Wochen mit denen von etablierten Rennspielen wie *Need for Speed* messen muß, vollbringt dabei erstaunliche Leistungen. Dichter Verkehr und selbst komplexe Baustellenszenerien werfen *Autobahn Raser 2* nicht aus der Bahn, bereits im aktuellen Entwicklungsstadium verkraftet die Grafikengine derartige Anforderungen klaglos.

Harald Wagner ■



Als typisches Wiener Gebäude wurde dieses altehrwürdige Wohn- und Geschäftshaus auserkoren.

Die Texturen des Ford Ka entstammen einer Fotoserie, für die der Wagen einer Davilex-Angestellten Modell stand.

Zahlreiche Fahrzeuge wurden mit Hilfe von Modellautos nachgebaut.



FACTS

Genre	Rennspiel
Hersteller	Davilex
Release	Oktober '99

Vergleichbar mit
Bleifuß 2, Need for Speed 4



Stärken ausgebaut, Schwächen ausgemerzt: Die Raum- und Manndeckung wird auf ähnlich komfortable Art und Weise eingestellt wie beim Vorgänger.



75 besonders aktive Kurt-Nutzer assistierten bei der Entwicklung einiger Menüs. Mit wenigen Einstellungen justieren Sie die Suche nach talentierten Jungstars.

Kicker Fußballmanager

Der richtige Kick?

Kurt – das könnte ein Adventure sein, ein Rollenspiel oder ein Actionshooter. Der Nachfolger heißt entgegen aller Vermutungen nicht Kurt 2, sondern Kicker Fußballmanager – und beschreibt damit wesentlich prägnanter als der Titel des ersten Teils, worum es den Entwicklern von Hersteller Heart-Line geht: Anstoss 3 Paroli zu bieten.

Natürlich kann man Teamgeist und Abstiegsgespenst bildlich darstellen, doch eindeutige Texte statt zweideutiger Icons würden gerade Einsteigern das Leben leichter machen, resümierte der *Kurt*-Test in PC Games 3/99. Es sollte nicht die einzige Kritik an den vielen Comic-Symbolen bleiben – viele Spieler hatten sich an der „unseriösen" Optik gestört und fühlten sich als Trainer und Manager in spe nicht ernst genommen. Die erste Überraschung hinsichtlich des *Kurt*-Nachfolgers erleben Sie demzufolge bereits beim Start: Aufgeräumt, sachlich, sehr seriös und edel durchdesignt sehen die Menüs aus – ganz anderes als die ungeliebte Comic-Aufmachung des Vorgängers. „Es gab zu viele Stimmen, die gegen das verspielte Äußere unseres sonst sehr gut benoteten Managers laut wurden", gesteht Heart-Line-Mitinhaber Werner Krahe ein. „Im Gegensatz zum Spielspaß (der von über 91 Prozent der Kunden mit „gut" und „sehr gut" bewertet wurde) und der extrem gut bewerteten Langzeitmotivation wurden das Kurt-Maskottchen und der Comic-Stil nur von etwa der Hälfte der Kunden akzeptiert". Zeichentrickfigur Kurt wurde kurzerhand von den Heart-Line-Diensten in den vorzeitigen Ruhestand geschickt.



Und nun zur Werbung: Um solch prominente Sponsoren zu gewinnen, sollten Sie tunlichst für internationale Wettbewerbe (Champions League etc.) qualifiziert sein.

National und international am Ball

Gerade mal neun Monate nach der Veröffentlichung von *Kurt* legen die Entwickler von Heart-Line bereits den Nachfolger vor. Mehr als 2.000 Briefe und E-Mails haben die Programmierer ausgewertet – und darauf basierend beispielsweise Halbzeitpausen-Standpauken, übersichtlichere Transfer-Bildschirme und die Jugendarbeit eingebaut. Die Komplexität eines *Anstoss 3* will Heart-Line trotz vieler angekündigter Verbesserungen und Neuerungen nicht anstreben: „Wir werden weiterhin keinen Fußballmanager-Koloß produzieren, sondern ein schlankes, geradliniges Spiel, das einfach Spaß macht." Der Spaß beginnt in diesem Fall, sobald Sie das Management eines ausgewachsenen Profiklubs übernehmen: Sie handeln Spielergehälter, TV-Rechte, Sponsorenbeträge und Ablösesummen aus, verpflichten hoffnungsvolle Nachwuchskicker, statten das Stadion mit Flutlichtmasten und bequemeren Sitzschalen aus und überwachen die Finanzen. Daneben müssen Sie beweisen, daß Sie von Fußball selbst etwas verstehen: Die Spieler wollen trainiert, aufgestellt und mit der hoffentlich richtigen Taktik ins nächste Match geschickt werden, um weitere Staubfänger für die Vereinsvitrine einzusacken. Das Gleiche haben auch 500 andere Mannschaften aus dem In- und Ausland vor, bestehend aus einer halben Million Spielern. Die Erstliga-Klubs großer europäischer Fußballnationen wie Spanien, Italien oder Frankreich ergänzen die Vereine aus den deutschen Bundes-, Regional- und Oberligen.

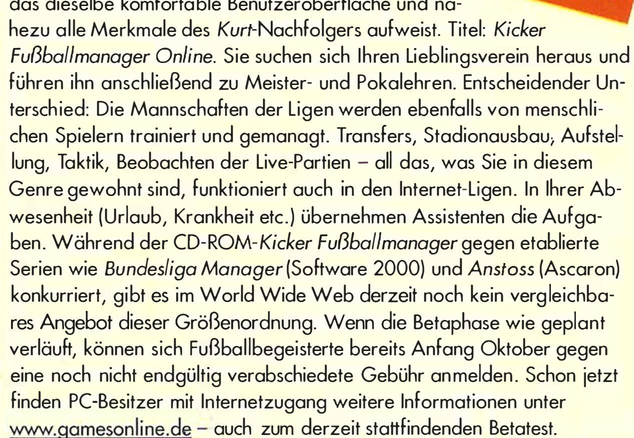
Im übertragenen Sinne

Die bei *Kurt* vielgelobte Nachvollziehbarkeit der Auswirkungen bleibt erhalten: Wenn Sie eine Auswechslung vornehmen, die Taktik ändern oder am Trainingsprogramm herumtüfteln, können Sie die Auswirkungen unmittelbar verfolgen. „Wir berechnen wirklich alle Spiele gleich. Den Beweis können wir jederzeit antreten. So wird ein Spiel bei uns absolut gleich verlau-



Per Simultan-Übertragung können Sie mehrere Begegnungen eines Spieltags gleichzeitig verfolgen.

KICKER ONLINE



Parallel zum *Kicker Fußballmanager* auf CD-ROM entsteht bei Heart-Line derzeit eine Online-Variante dieses Programms, das dieselbe komfortable Benutzeroberfläche und nahezu alle Merkmale des *Kurt*-Nachfolgers aufweist. Titel: *Kicker Fußballmanager Online*. Sie suchen sich Ihren Lieblingsverein heraus und führen ihn anschließend zu Meister- und Pokalehren. Entscheidender Unterschied: Die Mannschaften der Ligen werden ebenfalls von menschlichen Spielern trainiert und gemanagt. Transfers, Stadionausbau, Aufstellung, Taktik, Beobachten der Live-Partien – all das, was Sie in diesem Genre gewohnt sind, funktioniert auch in den Internet-Ligen. In Ihrer Abwesenheit (Urlaub, Krankheit etc.) übernehmen Assistenten die Aufgaben. Während der CD-ROM-*Kicker Fußballmanager* gegen etablierte Serien wie *Bundesliga Manager* (Software 2000) und *Anstoss* (Ascaron) konkurriert, gibt es im World Wide Web derzeit noch kein vergleichbares Angebot dieser Größenordnung. Wenn die Betaphase wie geplant verläuft, können sich Fußballbegeisterte bereits Anfang Oktober gegen eine noch nicht endgültig verabschiedete Gebühr anmelden. Schon jetzt finden PC-Besitzer mit Internetzugang weitere Informationen unter www.gamesonline.de – auch zum derzeit stattfindenden Betatest.

fen, egal ob man es sich anschaut oder nicht!" Noch immer sprinten in den Spielszenen 2D-Kicker über den isometrischen Rasen – anders als etwa Ascaron, die mit der 3D-Grafik von *Anstoss 3* in Richtung *FIFA 2000* marschieren. „Nicht alles technisch Machbare ist auch spielerisch von Vorteil. Die Übersicht für den Manager ist deutlich höher in unserer Ansicht. Ich denke, man darf nicht den Fehler machen, diese 3D-Darstellung als unbedingt erforderlich in den Mittelpunkt zu stellen", analysiert Krahe, der übrigens auch den *Bundesliga Manager* programmierte. „Leider wird momentan sehr viel Stimmung in diese Richtung gemacht – natürlich geschürt durch die Konkurrenz, die diese Technik einsetzt." Nach seinen Worten sei mehr als die Hälfte der PC-Besitzer noch gar nicht in der Lage, 3D-beschleunigte Spiele vernünftig ablaufen zu lassen. Ähnlich wie in *Anstoss 2* dürfen Sie ab sofort die Übertragungsdauer der Fußballpartien frei wählen – eine jener Neuerungen, die auf vielfachen Wunsch engagierter Kurt-Manager und -Trainer entstanden sind. Da sich nicht nur die PC-Games-Tester über die fehlenden Langzeitstatistiken beschwert hatten (alle Werte wurden nach einer Saison wieder auf Null zurückgesetzt), gibt es in diesem Bereich besonders viele Ergänzungen. Das Ergebnis sind ausgefeilte Analysen rund um Team und Spieler. Werner Krahe verteidigt seinen Fußballmanager: „Auch *Kurt* hat weit mehr Statistiken geführt, als den meisten Spielern bewußt ist. Nur hat sie leider niemand gefunden! Das haben wir geändert." Nachdem das Hantieren mit dem mitgelieferten, äußerst leistungsfähigen Editor nicht jedermanns Sache sein dürfte, umfaßt der Kicker-Fußballmanager eine ganze Reihe von vorgefertigten Wettbewerben und Turnieren. So ist es beispielsweise möglich, in gemütlicher Runde vor dem PC eine Saison an einem Abend durchzuspielen, an der lediglich vier statt 18 Erstliga-Vereinen beteiligt sind. Auch in Zeiten von Netzwerken und Internet ist diese Funktion noch enorm beliebt, die durch mehrere parallel übertragene Partien zusätzlich aufgewertet wird. „Tatsache ist, daß es zig Spieler gibt, die entweder keine Möglichkeit haben, sich zu vernetzen, oder das auch bewußt nicht tun, weil es ihnen einfach Spaß macht, gemeinsam am Rechner zu sitzen. Wir machen dies erstmals wieder richtig spannend." Wer dennoch Zugriff auf ein Netzwerk hat, kann maximal zu viert um Tore, Punkte und Titel kämpfen.

„Wir werden weiterhin keinen Fußballmanager-Koloß produzieren, sondern ein schlankes, geradliniges Spiel, das einfach Spaß macht"
Werner Krahe, Kicker-Fußballmanager-Designer

Update für Kurt-Fans

Sie sind registrierter *Kurt*-Käufer? Prima, dann kommen Sie in den Genuß einer Update-Regelung, die Heart-Line aufgrund der kurzen Zeit zwischen den beiden Fußballmanagern anbieten wird. Details sollen kurz vor dem Anstoß zum *Kurt*-Nachfolger publik werden. Den vielen Fans dieses Genres steht also ein spannender Herbst bevor: Mit dem *Kicker Fußballmanager*, *Bundesliga 2000* von EA Sports und nicht zuletzt *Anstoss 3* kommt es zum Showdown zwischen den Größen. Zumindest der Heart-Line-Manager dürfte bereits zur Ausgabe 11/99 die Testreife erlangen.

Petra Maueröder





Alt und Neu im Vergleich: Das Menüdesign wirkt nun wesentlich moderner.

FACTS

Genre	Wirtschaftssimulation
Hersteller	Heart-Line
Release	Oktober '99

Vergleichbar mit
Kurt, Anstoss 2

Catan – Die erste Insel

Tauschend echt

Die Würfel sind gefallen: Nach eineinhalb Jahren Entwicklungszeit nähert sich die PC-Umsetzung von Deutschlands prominentestem Brettspiel ihrer Fertigstellung. Ravensburger Interactive kombiniert dafür den Bestseller Die Siedler von Catan mit schmucker Aufbaustrategie-Grafik. Einen Monat vor der Erstbesiedelung hat PC Games den letzten Stand der Dinge abgefragt.

Für einen unbedarften Neuling ist *Die Siedler von Catan* nichts weiter als ein Haufen sechseckiger Kartonfelder, zwei Würfel, ein paar Holzhäuschen und einige Kartenstapel. Doch das ändert sich schlagartig nach den ersten Partien – denn dann kann man nicht mehr mit dem Spielen aufhören. Vier Millionen Käufer und ein Vielfaches an Hobby-Strategen sind bereits vom *Catan*-Fieber infiziert. Der Auslöser dieses Virus: Brettspielerfinder-König Klaus Teuber. Mit Würfelglück und taktisch klugen Schachzügen ergattert man Runde für Runde Rohstoffe wie Holz, Lehm, Getreide, Erz und Schafwolle, die wiederum zum Bau von Siedlungen, Städten und Straßen herhalten müssen. Wem bestimmte Materialien fehlen, der muß tauschen – und verschafft dadurch vielleicht seinen Konkurrenten entscheidende Siegpunkte. Die immer wieder anders aufgebaute Insel sowie der berüchtigte Räuber sorgen für Spannung bis zur letzten Minute. Das soll auch für die PC-Version gelten: Um den zwangsläufig fehlenden Faktor „Mensch" zu ersetzen, erlauben sich die acht Computergegner schon mal allzu menschliche Ausreißer; lebensecht animierte Zeichentrick-Charaktere feilschen, bluffen, hintergehen, sind beleidigt oder wütend – ganz wie man's vom Spiel in geselliger Runde kennt. Bekannte Sprecher wie etwa Ralf Wolter (der Sam Hawkins aus Winnetou) leihen den Figuren prägnante Stimmen; damit sich die Sprüche nicht allzu rasch wiederholen, wurden pro Figur mehr als 1.000 verschiedene Kommentare aufgenommen.



Der Würfelvorgang wird mit einer entsprechenden Mausbewegung simuliert.



Zwischen den Missionen werden Sie mit gerenderten Filmen verwöhnt.



Jeder Mitspieler (egal ob PC oder Mensch) wird von einer eigenen Zeichentrickfigur repräsentiert. Diese flirten auf Geheiß sogar miteinander oder beschimpfen sich gegenseitig.

Spannung am Siede(l)punkt

Anders als im Falle von *Scotland Yard, Cluedo, Spiel des Lebens* & Co. hat man bei *Catan* (entspricht *Die Siedler von Catan* plus Seefahrer-Erweiterung) offenbar nicht den Fehler begangen, das bewährte Spielprinzip durch allerlei fragwürdiges Beiwerk auszuhebeln – am PC ist das vollkommen gewaltfreie *Catan* genauso schnell erlernbar wie am Wohnzimmertisch und ähnlich komplex, sobald man sich mit fortgeschrittenen Spielern anlegt. *Catan*-Einsteiger bekommen im Tutorial die Regeln des Strategie-/Handelsspiels erklärt und erste Tips verraten. Anschließend erwartet Solospieler eine umfangreiche Kampagne, bestehend aus vielen reizvollen Spielsituationen, die durch prächtig gerenderte Zwischensequenzen miteinander verbunden sind. Einige Szenarien hat Meister Teuber sogar höchstpersönlich kreiert, der im übrigen auch stark in das Design des PC-Spiels miteinbezogen ist. Im sogenannten Freien Spiel schaffen Sie beliebige Brettspiel-Konstellationen durch das Ein- und Ausschalten bestimmter Regeln; im Netzwerk und Internet (mit jeweils maximal sechs Akteuren) trägt ein Zeitlimit zu einem zügigen Spielfluß bei. Was die Präsentation anbelangt, gilt *Catan* unter Kennern schon jetzt als eines der schönsten Programme: Durch ihre Arbeit an *Die Siedler 2* wissen die ehemaligen Blue-Byte-Entwickler von Funatics, wie man idyllische Inselwelten auf den Bildschirm bringt. In der Detailansicht können Sie Landwirte, Hirten und Bergwerksarbeiter bei ihrer Arbeit beobachten; die Welt von *Catan* wird durch possierliche Animationen förmlich zum Leben erweckt. Der Test in der kommenden Ausgabe wird zeigen, ob *Catan – Die erste Insel* beide Gruppen glücklich macht: die Fans eines *Anno 1602* und *Die Siedler 3* genauso wie die vielen hunderttausend Besitzer des zugrundeliegenden Brettspiels.

Petra Maueröder



Läßt sich der gefürchtete (See-)Räuber blicken, wird wird automatisch in die Nahansicht umgeschaltet, wo Sie die Bürger von Catan bei ihrer Arbeit beobachten können.





Rally Championship 99

Hochfliegende Pläne

Seit Jahren programmiert das britische Softwarehaus Magnetic Fields die schnellsten, realistischsten und zugleich schönsten Rallye-Simulationen – bis Codemasters im Sommer des letzten Jahres Colin McRae Rally veröffentlichte und sich seitdem auf dem Thron des Genres behaupten konnte. In wenigen Wochen schlägt Magnetic Fields zurück.



Fotografierte Texturen, realistische Schatteneffekte und der Verzicht auf Weichzeichner erzeugen eine sehr detailliert wirkende Landschaftsdarstellung.



Bei Nachtfahrten sind die zerbrechlichen Frontscheinwerfer die einzige Orientierungshilfe des Spielers. Selbst der Beifahrer kann nicht helfen.

Dabei setzen die Programmierer um Shaun Southern nicht nur an den altbewährten Punkten an, um ihr Vorgängerprojekt *International Rally Championship* auf den aktuellen Stand der Technik zu bringen. Natürlich wurde die Grafikengine verbessert und den Anforderungen aktueller Grafikkarten angepaßt und die Optik mit neuen Landschaftsobjekten ein Stück realistischer gemacht. Der Rest des Programms wurde aber völlig neu entwickelt. Sämtliche Fahrzeuge, die in der Mobil-1-Rally antreten, wurden genauestens vermessen und in Drahtgittermodelle mit bis zu 800 Polygonzügen umgesetzt. Die Lackierungen entsprechen ebenfalls bis zum kleinsten Schriftzug denen der Originalfahrzeuge, für die Fahrphysik kündigen die Spielentwickler Entsprechendes.

Elektronischer Kartenleser

Gefahren wird allerdings nicht auf der etliche Tausend Kilometer langen Gesamtstrecke der Mobil-1-Rally. Die Grafiker haben sich die 600 schönsten Kilometer ausgesucht, mit Videokamera und Fotoapparat festgehalten und in das Spiel integriert. Andere Kompromisse wurden nicht eingegangen: Jedes Bauernhaus, jede Brücke und jede Kurve ist genau an derjenigen Stelle, an der sie auch in Wirklichkeit anzutreffen wäre. Sogar die Straßenbeläge der Feldwege und Landstraßen wurden metergenau in die Simulation übernommen. Damit nicht nur ortskundige Fahrer eine Chance auf gute Zeiten haben, erhält der Spieler wieder Unterstützung durch einen automatischen Beifahrer. Basierend auf den Streckendaten warnt er den Fahrer vor Schikanen und gibt Hinweise auf die geeignete Geschwindigkeit. Da die Texte in Echtzeit generiert werden, muß der Computer selbständig entscheiden, welche Informationen wichtig sind und welche er verschweigt. Im aktuellen Betastadium warnt er beispielsweise vor einer leichten Linkskurve, die dahinter versteckten Felsen auf der Straße verheimlicht er jedoch.

Scharfe Sachen

Noch ein weiterer Programmfehler muß behoben werden: Die Simulation macht momentan noch den Eindruck, als würde sie auf dem Mond stattfinden. Meterhohe Sprünge, langsame Stürze und eine viel zu geringe Bodenhaftung weisen darauf hin, daß die Stärke der Erdanziehungskraft falsch festgelegt wurde. Gleichzeitig beweist dieser Umstand aber auch, daß hier ein echtes Physikmodell am Werk ist. Jeder Stoßdämpfer, jede Feder, und sogar jede Radumdrehung wird einzeln berechnet – dies erzeugt ein vorhersehbares (wenn auch noch etwas albernes) Fahrzeugverhalten. In punkto Grafik betritt Magnetic Fields Neuland: Anstatt wie üblich ein Standardfeature von 3D-Grafikkarten zu verwenden und alle Texturen weichzeichnen zu lassen, gelangen die Grafiken ungefiltert auf den Bildschirm. Das Ergebnis sind sehr scharf wirkende, leicht flimmernde Objekte im Hintergrund – was in einem Rennspiel zu erstaunlich realistischen Effekten führt und deutlich besser als in den bisher bekannten Rallye-Simulationen aussieht. Ob sich *Rally Championship* den Thron zurückerobern kann, den es an Colin McRae abgeben mußte, wird sich dennoch erst in einigen Wochen entscheiden. Denn auch die Meisterschaftsmodi, Kernstück einer jeden Rennsimulation, waren noch nicht spielbar.

Harald Wagner ■

Aufgrund der falsch berechneten Gravitation sind solche „Ausflüge" recht häufig. Derartige Fehler verhinderten bislang die seit Monaten geplante Veröffentlichung.



FACTS

Genre	Simulation
Hersteller	Ubi Soft
Release	September '99

Vergleichbar mit
Colin Mc Rae Rally, Int. Rally Championship



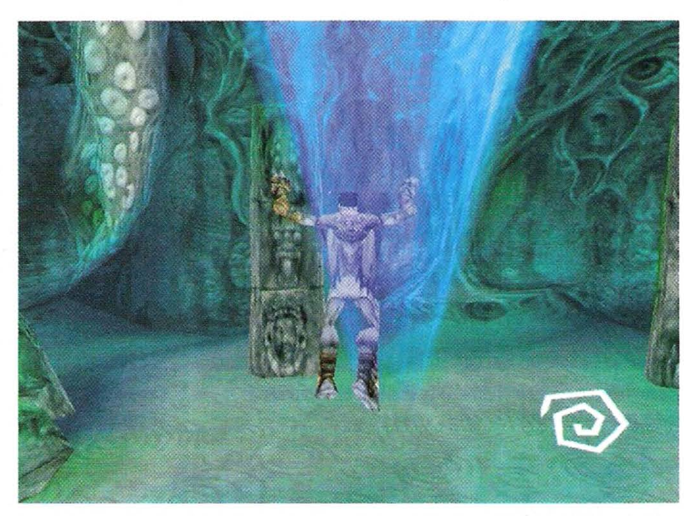
Eidos' actionreiches Soul Reaver ist dunkel, erwachsen und erbarmungslos. Seine Charaktere sind Vampire, sein Spielablauf verlangt Nerven wie Holzpflöcke. Dank zahlreicher, bösartig guter Ideen soll es jene Kunden locken, denen die Tomb-Raider-Serie zu kitschig ist. Wir haben die jüngste Beta probegespielt.

Legacy of Kain: Soul Reaver

Ahnen des Grafen



Unblutig ist auch dieser Actiontitel nicht gerade. Aber: Sämtliche Wesen sind Horrormärchen entliehen und weisen keinerlei Ähnlichkeit mit Menschen auf.



Zu Beginn greift ein alter Meister den verwirrten Helden aus einem Strudel auf und wirft ihn zurück in eine übersinnliche Ebene des Diesseits. Das Blau wirkt am PC toll.

Der ungewöhnliche Held des Nachfolgeepos zum 97er *Blood Omen* heißt Raziel. Er ist tot. In doppeltem Sinne sogar. Während seiner Existenz als bläßlicher Vampir erlaubte er sich den Fehltritt, schon vor seinem Meister Kain die nächste Evolutionsstufe zu erklimmen. Als einzigem seiner Art waren ihm Flügel gewachsen, weshalb ihn der eifersüchtige Oberguru in einen bodenlosen Wirbel stoßen ließ, in dem er jämmerlich verenden sollte. Eine andere Macht griff den Verdammten jedoch auf und hauchte ihm ein zweites Mal fremdes Leben ein. Raziels Bluthunger erstarb im selben Augenblick. Jetzt verlangt sein neues Wesen gierig nach freigesetzten Seelen – und nach Rache an jenem Kain ... *Soul Reaver* bedient sich nur selten an der herkömmlichen Klischee-Theke zum Thema Vampire. Im Hintergrund des Programms werden im Gegenteil eigenständige Theorien aufgestellt, was Vampire tatsächlich sein könnten, wie sie wohl entstehen und warum sie sich dem Bluttrunke hingeben müssen. Doch Raziels Anziehungskraft entsteht erst in zweiter Linie durch die Handlung in seinem Rücken. An erster Stelle steht das Gameplay, das zwar in Grundzügen an *Tomb Raider* erinnern wird, tiefgreifende Modifikationen sollen Raziel jedoch von Lara unterscheiden. So sind ihm trotz aller Torturen Flügelstummel erhalten geblieben, mit deren Hilfe er immerhin über weite Distanzen zu schweben vermag. Außerdem machen ihn seine Klauen zum fähigen Nahkämpfer, der Gegner beizeiten packen kann, um sie gegen Wände, in tödliche

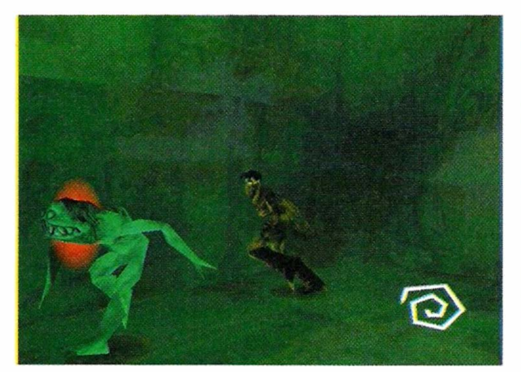


OBERFLÄCHLICHES

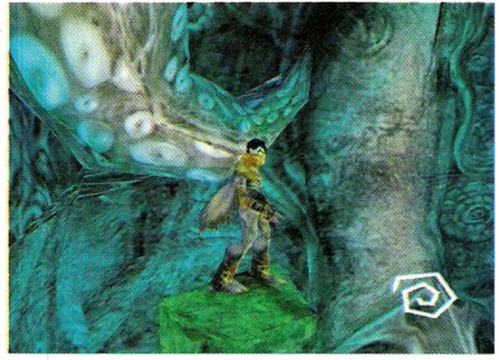
Reines Action-Adventure oder doch ein bißchen Rollenspiel? Der Soul Reaver hat sich noch nicht ganz entschieden, wie an der Oberfläche erkennbar ist. Oder haben Sie die adrette Lara schon einmal zaubern sehen?







Dieses Wesen ist eine wahre Ausgeburt der Dummheit: Es rennt pausenlos im Kreis herum, ohne irgendein Ziel.



Organische Oberflächen stellt die Grafikengine problemlos plastisch dar. Hier zu sehen: Eine pulsierende Höhlenwand.



Lichteffekte bietet Soul Reaver in Hülle und Fülle. In diesem Fall hat Raziel just einen großflächigen Magiebrand gelegt.

Lichtstrahlen oder Richtung Wasser zu katapultieren.

Der Weltenwanderer

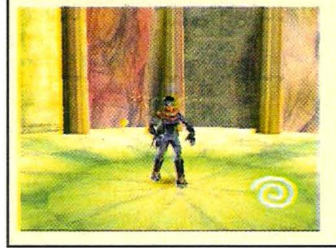
Dennoch läßt sich der Seelenräuber bereitwillig auch zu gewöhnlichen Tätigkeiten herab: Er klettert, verschiebt klobige Gegenstände, rennt oder schleicht. Vermutlich wird das Ganze auf ein ähnliches Prinzip herauslaufen wie im Fall von *ShadowMan*, dem in dieser Ausgabe getesteten Meisterwerk. Durch die beklemmende Stimmung und die neuen spielerischen Möglichkeiten werden Sie (wenn alle Ideen des Entwicklungsteams optimal umgesetzt werden) etwas völlig Neues zu erleben – ungeachtet der eigentlich engen Verwandtschaft des Helden mit Lara Croft. Eines von Raziels Hauptmerkmalen, welche Ihnen die Identifikation erleichtern werden, ist sein stetiges Wechseln zwischen einer materiellen und einer übersinnlichen Dimension derselben Welt. Nachdem ihn die fremde Macht auf festem Boden abgesetzt hat, weist sie ihn schrittweise in sein neues Dasein ein: Wasser hat in der Spektralebene keine Auftriebskraft, Raziel selbst wiegt kaum mehr als eine Feder, und der Tod existiert nicht. Indem er die Seelen seiner Gegner aufsaugt, kann Raziel sich stärken. Geht seine Energie zur Neige, wird er an den Anfangspunkt seiner beschwerlichen Wanderung zurückversetzt. Vermag er auf der anderen Seite derartig viele Seelen zu verschlingen, daß seine maximale Aufnahmefähigkeit ausgereizt ist, steht ihm endlich das Tor zur materiellen Dimension offen.

Natur verkehrt

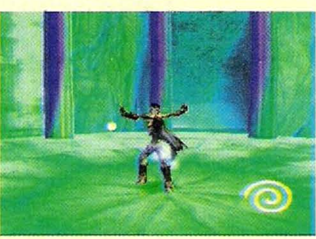
Dort gelten dann ganz andere Gesetze. Das Wasser beispielsweise erlangt einen unvermutet hohen Stellenwert, weil es für Raziel zur tödlichen Substanz mutiert. Die meisten seiner Gegner leiden dagegen an extremer Lichtempfindlichkeit, was taktische Möglichkeiten schafft. Springen Sie etwa abrupt in einen hell einfallenden Kegel, besteht die Chance, daß Ihr Widersacher reflexartig hinterherhastet und jämmerlich zu Staub zerbröselt. Die Wechsel zwischen den beiden Dimensionen wirken sich indes noch weit stärker aus: In den übersinnlichen Sphären ist Raziel zum Beispiel nicht in der Lage, Türen zu öffnen, – in den materiellen aber sehr wohl. Nichts, was auf der ei-

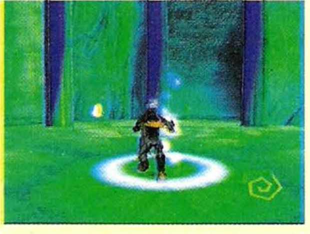
DIE DIMENSIONSBRÜCKE

Raziels Sprünge von der materiellen in die spektrale Ebene und zurück schlagen sich sowohl in der hübsch bunten Optik des Spiels als auch in greifbaren Veränderungen des Terrains nieder. Was in der einen Dimension noch eine aalglatte Felswand ist, kann in der anderen eventuell ohne Umstand beklettert werden. Damit einher gehen zeitweise beeindruckende Morphing- und Farbeffekte an den Wänden. Die Übergänge (wie unten abgebildet) funktionieren allerdings nur bei voller Lebensenergie. Dafür nötig: ausreichend Seelennahrung.









Was wurde uns in zahllosen Filmen vorgebetet? Vampire haben eine gewisse Abneigung gegen Licht und Feuer. Das kann man sich geschickt zunutze machen.

nen Seite besteht, muß auf der anderen genauso existieren. Was den Entwurf neuer Rätsel anbelangt, haben die Designer damit einige Joker in der Hinterhand. Sie kommen aus einer Halle partout nicht mehr heraus? Vielleicht liegt in der anderen Ebene eine Kletterwand verborgen. Je größere Kreise Raziels Macht zieht, desto enger wird die Verbindung zwischen Materie und Geist. Gegen Ende darf er sogar Waffen aus der einen in die andere Dimension transportieren, um sich seiner stärker werdenden Feinde zu erwehren. Womit das Thema Kämpfe angeschnitten wäre: Die in der Beta-Version vertretenen Gestalten sprühen nicht gerade vor Intelligenz. Immerhin läßt sich bereits absehen, daß sie Raziel attackieren, so lange sie sich überlegen wähnen. Anschließend treten sie blindlings die Flucht an. Die Rangeleien verlaufen deutlich härter als in *Tomb Raider*, dem Szenario eben angemessen; fauliger Hautkontakt bleibt keine Seltenheit. Als Waffe kann alles Greifbare verwendet werden: Neben Schwertern und Speeren beispielsweise Vasen, Töpfe oder ähnliches. Stirbt ein Monster, gibt dessen Körper eine Seele frei. Läßt Raziel die Chance zum Seelenverzehr aus, flieht der Geist in die fleischliche Hülle zurück und ruft sie wieder ins Leben.

SOKOBAN REVIVAL

Raziels Fähigkeiten sind Laras bei weitem überlegen. Quader wie diesen kann der Seelenräuber nicht nur drücken und ziehen, sondern dank seiner Klauen auch seitlich verschieben, kippen und aufeinanderstapeln. Aus diesen Vorgaben haben die Entwickler komplexe Puzzles entwickelt, die in gewisser Weise an das Urgestein *Sokoban* erinnern. Nur kommt in diesem Fall natürlich die dritte Dimension hinzu, so daß räumliches Vorstellungsvermögen zur Bedingung wird.



Ein Augenschmaus?

Optisch macht *Soul Reaver* bislang einen zwiespältigen Eindruck: Während die Umgebungsgrafiken verflixt schön aussehen, läßt die Animation des Hauptdarstellers arg zu wünschen übrig. Fragt sich, ob daran noch gefeilt wird. Darüber hinaus ist Raziels Steuerung nicht sehr eingängig. Obwohl die Kamera durchgehend nah an die Heldenschulter heranzoomt, muß man die Schwenks derselben manuell ausführen. Die Folge: In hektischen Kämpfen gerät man schnell in Orientierungsnot. Positive Beispiele dagegen: Während ruhiger Sekunden kann man per Tastendruck in einen freien Kameramodus umschalten, um Decke und Boden genaueren Betrachtungen zu unterziehen. Selbst Höhlengänge nahe der Decke erspäht Raziel darum ohne Verzögerung. Anstatt jede einzelne Örtlichkeit separat in den Speicher zu hieven, haben die Programmierer ferner einen konstanten Datenfluß eingerichtet, der Ladezeiten innerhalb des Spiels komplett aus der Welt schafft. Als Konsolenversion hat *Soul Reaver* bereits sämtliche Preise abgeräumt. Demnächst werden wir sehen, ob der PC-Fassung ähnliches gelingt.

Thomas Borovskis ■



Wann immer sich der Appetit regt, muß Raziel Seelen zu sich nehmen. Man beachte die unglaubliche Größe des Mundes.

FACTS

Genre	Action-Adv.
Hersteller	Eidos
Release	September '99

Vergleichbar mit
ShadowMan, Turok

Das Testsystem im Überblick

So testen wir

Immerhin 80 Mark legt man heutzutage im Durchschnitt für ein aktuelles PC-Spiel auf den Ladentisch. Wer jemals auf glitzernde Verpackungen oder markige Werbesprüche reingefallen ist, läßt sich daher künftig vor dem Kauf von unabhängigen Instanzen über die Qualitäten eines Programms informieren. Auf dieser Doppelseite sagen wir Ihnen, welche Kriterien für unsere Tests ausschlaggebend sind.

Auch wenn wir uns größtmögliche Objektivität auf die Fahnen geschrieben haben: „Spielspaß" ist und bleibt natürlich eine ausgesprochen subjektive Angelegenheit. Bei PC Games dürfen Sie auf die Sachkenntnis und die langjährige Erfahrung eines im wahrsten Sinne des Wortes „eingespielten" Teams vertrauen: Jeder Redakteur hat in den vergangenen Jahren mehrere hundert PC-Titel gespielt und kennt die meisten Referenzspiele in- und auswendig. Zudem sorgen Redaktionskonferenzen dafür, daß die „Tagesform" eines Testers oder persönliche Vorlieben/Abneigungen nicht auf die Wertung durchschlagen.

SPECS & TECS-KASTEN

Kriterium	Roter Punkt bedeutet:
Software	Das Spiel funktioniert auch ohne 3D-Karte
Direct3D	Unterstützung von Direct3D (alle 3D-Karten)
3dfx Glide	Direkte Unterstützung von 3dfx-Karten
AGP	Spezielle Unterstützung von AGP-Karten
Cyrix 6x86	Spiel funktioniert auf PCs mit Cyrix-6x86-Prozessor
AMD K6-2	Spiel funktioniert auf PCs mit AMD-K6-2-Prozessor
Single-PC	Anzahl der Spieler, die gleichzeitig an einem PC spielen können
ModemLink	Anzahl der Spieler, die gleichzeitig via Modem gegeneinander antreten können
Netzwerk	Anzahl der Spieler, die gleichzeitig im lokalen Netzwerk (LAN) spielen können
Internet	Anzahl der Spieler, die gleichzeitig via Internet gegeneinander antreten können
Force Feedback	Das Spiel unterstützt Force-Feedback-Joysticks
Audio	Auf der CD-ROM befinden sich Audio-Tracks, die sich auch mit einem herkömmlichen CD-Player abspielen lassen
Benötigt	Die laut Hersteller vorausgesetzte Hardware: RAM = Hauptspeicher, HD = Festplatte (Harddisk)
Empfohlen	Die von der Redaktion empfohlene PC-Konfiguration: RAM = Hauptspeicher, HD = Festplatte (Harddisk)
Vergleichbar mit	Mit diesen Produkten läßt sich das Spiel vergleichen

SPECS & TECS

Software	Single-PC 1
Direct3D	ModemLink -
3dfx Glide	Netzwerk -
AGP	Internet -
Cyrix 6x86	Force Feedback -
AMD K6-2	Audio

BENÖTIGT
Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 60 MB

EMPFOHLEN
Pentium II 266, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 180 MB

VERGLEICHBAR MIT
-

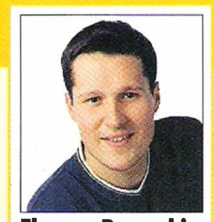
RANKING-KASTEN

Genre	Die Gattung des Spiels (Echtzeitstrategie, 3D-Action, Rollenspiel etc.)
Grafik	Grafikengine, Animationen und Zwischensequenzen
Sound	Musik, Sound-Effekte und Sprachausgabe
Handling	Benutzeroberfläche und Steuerung
Multiplayer	Mehrspieler-Funktionen (Vielfalt der Spielmodi, Stabilität)
Spielspaß	Qualität und Langzeitmotivation
Spiel	Sprache im Spiel (Deutsch/Englisch)
Handbuch	Sprache im Handbuch (Deutsch/Englisch)
Hersteller	Name des Programmierteams bzw. des deutschen Vertriebs
Preis	Die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

RANKING

Genre	
Grafik	XX%
Sound	XX%
Steuerung	XX%
Multiplayer	XX%
Spielspaß	XX%
Spiel	XXXXXXX
Handbuch	XXXXXXX
Hersteller	XXXXXXX
Preis	ca. DM XXX,-

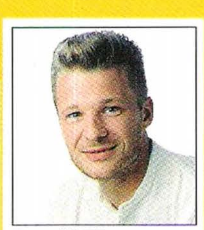
Das Team:



Thomas Borovskis
Chefredakteur
Im Team seit: 1992
Lieblingsspiele: Civilization: Call to Power, Heroes-of-Might-&-Magic-Serie, Alpha Centauri, Command-&-Conquer-Serie, Diablo, Pro-Pinball-Serie, Half-Life (dt.)



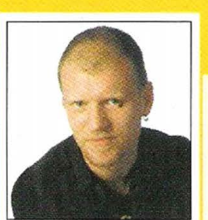
Petra Maueröder
Stellvertretende Chefredakteurin
Im Team seit: 1992
Lieblingsspiele: Anno 1602, Anstoß 2, Command-&-Conquer-Serie, Diablo, Die Siedler 2, Dungeon Keeper, Rollercooster Tycoon, SimCity-Serie, StarCraft, WarCraft 2



Harald Wagner
Redakteur
Im Team seit: 1992
Lieblingsspiele: System Shock, Battlezone, Commandos, Superbike World Championship, Worgasm, X–Beyond the Frontier, Daggerfall



Peter Kusenberg
Redakteur
Im Team seit: 1998
Lieblingsspiele: Half-Life (dt.), Dark Project: Der Meisterdieb, Commandos, Requiem, Quake 3 Arena, Anno 1602, Heretic 2, Dungeon Keeper 2, Unreal Tournament



Andreas Sauerland
Redakteur
Im Team seit: 1998
Lieblingsspiele: Dark Project: Der Meisterdieb, Half-Life (dt.), Diablo, Dungeon Keeper, Requiem, Unreal Tournament



Florian Stangl
Korrespondent USA
Im Team seit: 1997
Lieblingsspiele: NHL 99, Need For Speed 3, Half-Life (dt.), X-Wing Alliance, Quake 3 Arena, Starsiege Tribes

Unabhängigskeitserklärung

Die Spielspaß-Wertung ist hardwareunabhängig. Aber: Sollte sich ein Testkandidat auf einem handelsüblichen System der Oberklasse (derzeit Pentium II 300, 64 MB RAM, Voodoo2-Grafikkarte) nicht mehr ordentlich spielen lassen, leidet zwangsläufig der Spielspaß, was natürlich Wertungsabstriche zur Folge hat. Ansonsten finden Sie im Testcenter konkrete Angaben, ob das besprochene Spiel auf Ihrem PC vernünftig läuft oder nicht.

Und der Preis?

Die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers geht prinzipiell nicht in die Wertung ein – zu groß ist die Spanne an „Straßenpreisen", als daß der Preis ein Kriterium darstellen könnte. Bei einem Kölner Versender kann ein Spiel zuweilen 20 bis 30 Mark günstiger zu bekommen sein als in der Computerspiele-Abteilung eines Dresdner Kaufhauses – und umgekehrt.

Ehre, wem Ehre gebührt

Außergewöhnliche Spiele würdigen wir mit einer seltenen und daher begehrten Auszeichnung, dem PC-Games-Award.



Er ist an keine bestimmte Prozentwertung gekoppelt und kennzeichnet innovative Spielideen oder bahnbrechende Technologien.

TESTCENTER

Tuning
In den beiden Kästen „Tuning" und „Treiber & Bugs" erfahren Sie mehr über Probleme bei der Installation und wie Sie das Spiel mit ein paar einfachen Handgriffen an Ihr System anpassen und dadurch beschleunigen können.

Die Tabellen
In aufschlußreichen Tabellen stellen wir Zahlen, Daten und Fakten mehrerer Spiele einander gegenüber.

Pro & Contra
In dieser Spalte listen wir die wichtigsten Stärken und Schwächen eines Testkandidaten auf.

Performance
Ein „Ampel-System" verrät Ihnen auf einen Blick, welche Geschwindigkeit das Programm auf Ihrem PC an den Tag legt.

Alle Tests werden in der höchsten Detailstufe des geprüften Spiels durchgeführt.

- Sehr gute Performance (ruckelfrei)
- Noch akzeptable Performance (Grafik ruckelt merklich)
- Nicht mehr spielbar (starkes Ruckeln)
- Konfiguration wird nicht unterstützt



Unser Testlabor: Hier werden alle Spiele getestet.

Motivationskurve
Wie entwickelt sich der Spielspaß im Laufe mehrerer Stunden? Verspricht das Programm wochenlanges Vergnügen, oder ist der Spaß schon nach ein paar Stunden vorbei? Der „Motivationskurve" können Sie entnehmen, wie schnell man in ein Spiel „reinkommt" (Einsteiger-Freundlichkeit), welche Probleme auftreten können und ab wann Ihre gute Laune gefährdet ist.

Die verwendeten 3D-Chipsätze

Riva TNT:
Diamond Viper V550
Elsa Victory Erazor II
Creative Labs Blaster Voodoo2
Miro Hiscore2 3D

Riva 128:
Diamond Viper V330
Elsa Victory Erazor

G200:
Matrox Millenium G200

I740:
Intel 740

Voodoo:
Diamond Monster 3D
Guillemot Maxi Gamer 3D
Creative 3D-Blaster
Miro Hiscore 3D

ATI Rage Pro:
ATI All-in-Wonder Pro
ATI Xper@Play

Voodoo2:
Diamond Monster 3D II
Guillemot Maxi Gamer 3D2

Bei der Riva TNT, G200 und I740 sind AGP-Versionen der Grafikkarten im Einsatz.

1 Auflösung
Bildauflösung (Beispiel: 800x600 Bildpunkte)

2 CPU
Typ des Prozessors (Beispiel: Pentium 200)

3 RAM
Hauptspeicher

4 3D-Karten
Die 3D-Karte Ihres PCs



Jürgen Melzer
Redaktion Cover-CD-ROM
Im Team seit: 1997
Lieblingsspiele: FIFA 99, Jagged Alliance 2, SimCity 3000, Caesar, 3D-Shooter von id Software über das Internet, Unreal Tournament



Florian Weidhase
Leitung Tips & Tricks
Im Team seit: 1996
Lieblingsspiele: Jagged Alliance 2, Anno 1602, Half-Life (dt.), Quake 3 Arena, Shadowman, X–Beyond the Frontier, Command-&-Conquer-Serie



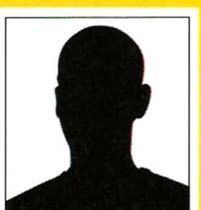
Marcus Esposito
Assistenz Redaktion, Testlabor
Im Team seit: 1998
Lieblingsspiele: Half-Life (dt.), Need for Speed 4, Jagged Alliance 2, StarCraft, Unreal Tournament



Thilo Bayer
Leitung Hardware
Im Team seit: 1997
Lieblingsspiele: Master of Magic, Quake 3 Arena, NHL 99, Unreal Tournament, Half-Life (dt.), Heroes-of-Might-&-Magic-Serie



Bernd Holtmann
Assistenz Hardware
Im Team seit: 1998
Lieblingsspiele: Half-Life (dt.), X-Wing Alliance, Grim Fandango, Quake 3 Arena



Rainer Rosshirt
Leserbriefe, Online-Redaktion
Im Team seit: 4000 v. Chr.
Lieblingsspiele: Age Of Empires, WarCraft 2, Diablo, Command & Conquer Gold, Quake 3 Arena, Hallenhalma

Command & Conquer 3: Tiberian Sun

Kommt an &

Seit 26. August ist es soweit – in zunächst 34 Ländern der Erde und in drei Sprachen wird wieder kommandiert und erobert: Command & Conquer 3 ist da! Keine andere deutsche Redaktion hat die fertige Version von C&C 3 ausführlicher gespielt als PC Games: Auf insgesamt 15 Seiten sagen wir Ihnen, was Tiberian Sun wirklich taugt, wie es sich spielt und was sich gegenüber Alarmstufe Rot geändert hat.

Der diensthabende GDI-General traut seinen Augen nicht, als sich ein guter alter Bekannter während einer Videoübertragung zu Wort meldet. Glattpolierte Glatze, verschmitztes Bärtchen und ein fieses Grinsen – kein Zweifel: Kane lebt! Dabei hatten der GDI-Befehlshaber und mit ihm Millionen von *Command & Conquer*-Spielern irrtümlich angenommen, daß dieser Topterrorist und Ex-Anführer der sektenähnlichen Nod-Brüderschaft gegen Ende des ersten Tiberiumkrieges das Zeitliche segnen mußte. Jetzt, Anfang des 21. Jahrhunderts, taucht er plötzlich wieder auf.

Und er ist entschlossener denn je, meint es diesmal noch ernster mit seinem Ziel: eine neue Weltordnung, natürlich unter Nod-Kontrolle. Kanes größtes Problem ist dabei noch nicht mal die starke UN-Schutztruppe GDI: Nach seinem vermeintlichen Ableben hat sich eine Vielzahl von Nod-Splittergruppen gebildet, die allesamt ihr eigenes Süppchen kochen. Letztere kann Kane den neuen Möchtegern-Anführern nur versalzen, indem er die Widersacher ausschalten läßt und alle Truppen wieder auf sich einschwört. Kane kämpft also an zwei Fronten gleichzeitig: Einmal gegen die perfekt ausgestattete GDI, zum anderen gegen äußerst hartnäckige Mitbewerber um die Nod-Führerschaft. Erst wenn alle Widersacher in den eigenen Reihen zur Strecke gebracht worden sind, kann sich Kane der Bekämpfung der GDI widmen. Die wiederum steht unter der Leitung von Commander Michael McNeil und befindet sich wieder genau dort, wo sie vor einigen Jahrzehnten schon einmal stand: Am Anfang eines erbarmungslosen Krieges gegen Nod.

Oft kopiert, selten erreicht

Command & Conquer 3: Tiberian Sun ist die neueste Episode dieser legendären Echtzeitstrategie-Saga. Legendär deshalb, weil *Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt* aus dem Jahre 1995 als Urknall des enorm populären Echtzeitstrategiegenres gilt; kaum eine andere





kontert

Spielidee wurde in den vergangenen Jahren derart oft nachgeahmt – kein Wunder bei insgesamt mehr als zehn Millionen *C&C*-Exemplaren, die von dieser Serie mittlerweile über den Ladentisch gewandert sind. Drei Jahre mußten sich die Fans in Geduld üben und auf meist zweitklassige Alternativen zurückgreifen, jetzt kehrt das Original zurück. Anknüpfend an die dramatischen Ereignisse des ersten *Teils (C&C 2: Alarmstufe Rot* war zeitlich vor *C&C 1* angesiedelt), kommandieren Sie auch diesmal Truppen auf isometrischen Miniatur-Schlachtfeldern, errichten Stützpunkte, produzieren futuristische Waffensysteme und erobern die Festungen der Konkurrenz. Der Spieler darf wählen, ob er zunächst die GDI oder die Nod-Kampagne angehen möchte. Wir wollen an dieser Stelle natürlich nicht die spannende Story vorwegnehmen. Nur soviel: In den Zwischensequenzen werden Sie erfahren, wie Kane die Katastrophe überleben konnte und welchen Ursprung das sagenumwobene Tiberium hat. In den Schlußsequenzen läßt sich Westwood natürlich alle Optionen offen für ein *Command & Conquer 4*.

Tiberium gefährdet Ihre Gesundheit

Wann immer es um *Command & Conquer* geht, stolpert man über den Begriff „Tiberium". Die grünlich leuchtenden Kristalle sind Segen und Fluch zugleich: Tiberium enthält eine Vielzahl an wertvollen Mineralien und Metalle. Wenn man das auf Feldern gedeihende Material mit speziellen Erntemaschinen einsammelt, kann es in einer Raffinerie weiterverarbeitet werden. Das Endprodukt ist Gold wert und quasi die „Währung" in der *Command & Conquer*-Welt – was erklärt, warum Nod und GDI überhaupt solch riesige Armeen unterhalten können. Klitzekleiner Nachteil: Tiberium ist für Menschen absolut tödlich, wenn sie nicht gerade in einem schützenden Korsett oder in einem Fahrzeug unterwegs sind. Weil sich das Tiberium seit neuestem immer weiter auf der Erde ausbreitet und man keinen Weg sieht, den Vormarsch aufzuhalten, haben GDI-Truppen die Menschen der Industrienationen in arktischen Regionen oder Weltraumstationen untergebracht, wo man sich vor dem Tiberium sicher wähnt. Vergessen hat man dabei einige Vororte sowie die meisten Entwicklungsländer – kein Wunder, schließlich sind von dort keine Beiträge für die GDI-Kriegskasse zu erwarten. Die Hinterbliebenen nen-



Ionenstürme! Während draußen die Blitze zucken, fällt das Radar aus, und fliegende Einheiten werden unbrauchbar. Jetzt schlägt die Stunde der Fußtruppen und Panzer.

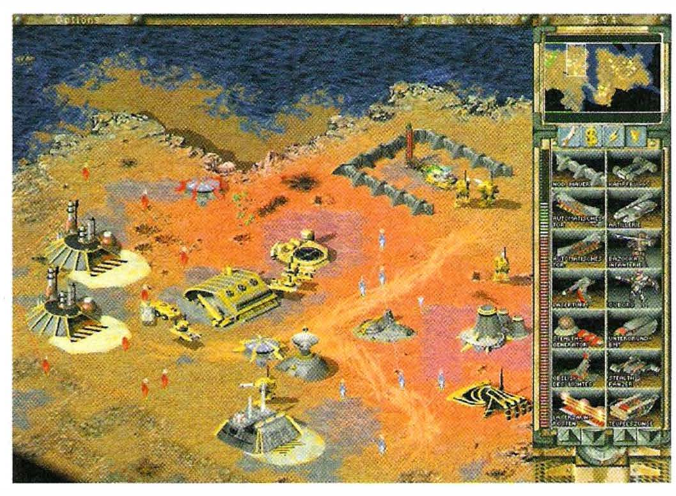


Ähnlich wie in StarCraft melden sich Einheiten in außergewöhnlichen Situationen per Videoübertragung zu Wort (rechts oben). Hier wurde ein Alien-Raumschiff entdeckt.

nen sich das „Vergessene Volk", sind an ihren grünen Augen und Kristallen auf der Haut erkennbar und spielen im Verlauf der Story noch eine wichtige Rolle (siehe Extrakasten). Neben dem bekannten grünen Tiberium gedeiht an wenigen Stellen auch das wertvollere, aber aufwendiger abzubauende blaue Tiberium, das noch dazu äußerst empfindlich ist und bei der geringsten Erschütterung explodiert. Dementsprechend gut muß man auf seine Sammler aufpassen, die wie Mähdrescher über die Felder rattern und Tiberium jeglicher Couleur in ihren dicken Bauch schaufeln. Die Ladungen werden anschließend zu den Raffinerien gebracht. Jede dieser Anlagen verfügt über einen gewissen Lagerraum; ist dieser erschöpft, geht das überschüssige Tiberium verloren – es sei denn, man hat rechtzeitig Silos gebaut. Wenn Sie nicht warten wollen oder können, bis das Tiberium langsam wieder nachwächst, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als auf einen Meteorsturm zu hoffen. Der hinterläßt zwar einige handfeste Verwüstungen, aber auch eine Menge Tiberium-Ableger, aus denen wieder neue Felder entstehen.

Nod-Anhänger, trocknet Eure Tränen!

Nach dem Start einer Mission überläßt man Sie meist mit einigen Truppen und einem Mobilen Baufahrzeug Ihrem Schicksal. Letzteres läßt sich an einer geeigneten Stelle verankern und bildet zukünftig den Ausgangspunkt für Ihre Aktivitäten. Wenn Sie anschließend noch ein Kraftwerk und eine Tiberiumraffinerie aufstellen, kann mit dem Bau von Kasernen, Fabriken und Radaranlagen begonnen werden. Weil mit jeder Raffinerie ein Sammler mitgeliefert wird, ist die Versorgung mit Geld fürs erste gesichert. Das Bauen von Gebäuden funktioniert denkbar einfach: Das entsprechende Symbol in einer Leiste anklicken, die Bauzeit abwarten (je größer und teurer die Anlage, desto länger dauert's) und das fertige Gebäude an der gewünschten Stelle verankern. Wichtig dabei: Die Bauwerke müssen schön hübsch nebeneinander stehen, und der Untergrund darf nicht allzu zerklüftet sein, beispielsweise durch Krater oder Felsen. Mit fast jeder weiteren Anlage – seien es Radaranlagen, Technologiezentren oder Waffenfabriken – werden zusätzliche Baumöglichkeiten freigeschaltet. Erst nach der Plazierung eines Heliports können Sie beispielsweise Kampfhubschrauber produzieren. Damit die Kraftwerke, Raffinerien und Kasernen vor den anrückenden Feinden gut geschützt sind, sichern Sie Ihren Stützpunkt mit Mauern, sich automatisch schließenden Toren, Geschütztürmen und supermodernen Verteidigungsanlagen. So stellen die Nod-Feldherren einen Tarngenerator auf, der zwar Unmengen von Energie verbraucht, dafür aber sämtliche Einheiten und Gebäude in einem gewissen Umkreis für den Gegner unsichtbar macht. Von der Existenz erfährt der Gegner nur, wenn die Tarneinheiten das Feuer eröffnen, wenn eine seiner Einheiten zufällig an ein getarntes Gebäude „stupst", oder wenn spezielle Sensorfahrzeuge die geheimen Aktivitäten enttarnen. Als Ausgleich für diese Anlage bauen die GDI den Feuersturmgenerator. Einmal installiert, dürfen ein- und ausschaltbare Wälle verlegt werden, die dem Gegner ein Durchkommen unmöglich machen. Das Verlegen gewöhnlicher Mauern ist übrigens eine ziemlich mühselige Pfriemelarbeit, weil Sie jeden einzelnen Abschnitt separat produzieren und aufstellen müssen. Noch dazu haben Artillerie und Kampfroboter keine Probleme, über die Mauern hinwegzuschießen. Besser haben es da schon die Nod, die über Laserzäune verfügen: Zwischen den einzelnen Pfosten entsteht

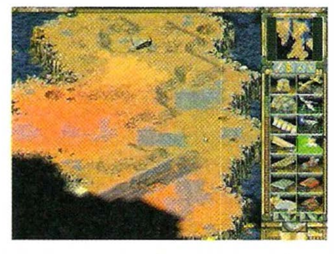


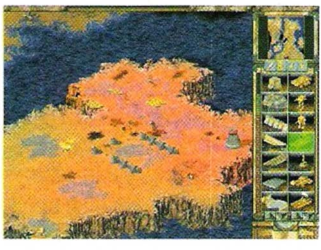
Was Hänsel und Gretel ihre Brotkrumen, sind den C&C 3-Einheiten die Wegpunkte: Brisante Regionen lassen sich bequem umgehen, Patrouillen sorgen für Sicherheit.

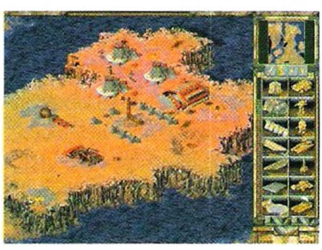


Die Wälle des GDI-Feuersturmgenerators ermöglichen Feinden kein Durchkommen – es sei denn, die Energieversorgung der Basis wird zunächst lahmgelegt.









Eine verlassene Insel? Mitnichten! Nach einem routinemäßigen Bombardement mit Orca-Hubschraubern explodiert ein Kraftwerk. Die Folge: Der Tarngenerator hat zu wenig Energie und enthüllt Kanes gut ausgebautes Hauptquartier.

automatisch eine undurchdringliche Energiewand. Während die Nod herkömmliche Flakgeschütze und Lasertürmchen aufstellen, müssen GDI-Truppen zunächst ein Turmfundament errichten, das je nach Bedarf mit Raketen, Maschinengewehren oder Flugabwehrgeschützen ergänzt wird. Manche Gebäude können sogar erweitert werden; GDI-Kraftwerke lassen sich beispielsweise platzsparend mit Energie-Turbinen aufrüsteten.

Unerkannt ins Feindesland

Abgesehen von einigen grundlegenden Fahrzeugen und Gebäuden bedienen sich GDI und Nod völlig unterschiedlicher Kampfsysteme. Die GDI setzen unter anderem land- und seetaugliche Luftkissenpanzer mit Raketenwerfern ein und kontrollieren daher weitestgehend den Luftraum. Mit ihren Hubschraubern bombardieren sie Stellungen, transportieren Fahrzeuge (praktisch, um angeschlagene Einheiten aus dem Kampfgetümmel zu retten) und holen feindliche Flieger vom Himmel. Zwei Kampfroboter, der flinke Werwolf und der mächtige Titan ergänzen die Armee. Die Nod hingegen besitzen sehr schnelle Einheiten und sind Meister der Tarnung und Täuschung: Mit einem Tarngenerator verbergen sie ganze Stützpunkte vor den Augen der Gegner; Truppentransporter und die feuerspeiende Nod-Teufelszunge buddeln sich

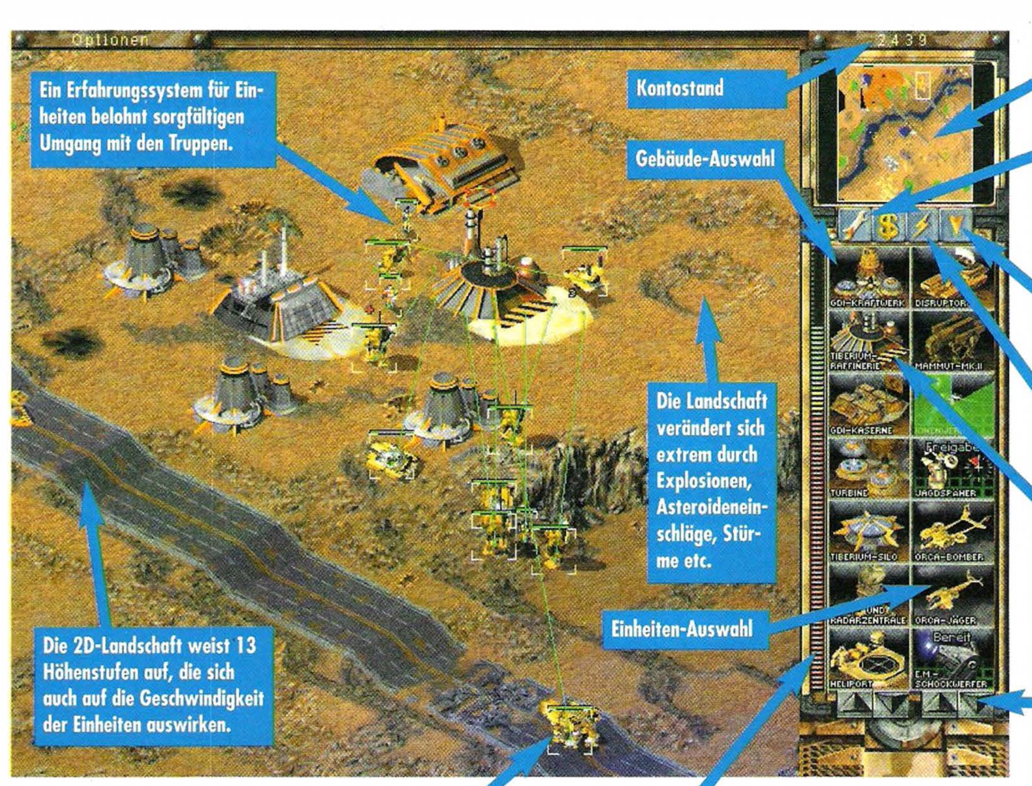


Die letzten Minuten in einem Mehrspielerduell Nod vs. GDI: Zwei Disruptor-Panzer zerpusten mit ihren Schallwellen ein Nod-Kraftwerk binnen weniger Sekunden.

im Boden unerkannt bis zur feindlichen Stellung vor, und Tarnpanzer (bislang bekannt unter der Bezeichnung „Mantel des Schweigens") nähern sich unerkannt dem Feindesland. Lediglich Bodentruppen sowie spezielle GDI-Sensoreinheiten sind in der Lage, die getarnten und unterirdischen Einheiten zu orten. Mit ein paar einfachen Kniffen hat Westwood dafür gesorgt, daß die Stärken und Schwächen fair auf beide Parteien verteilt sind. Ein Beispiel: Wo GDI-Generäle eine Reparaturwerkstatt bauen dürfen (Einheit draufstellen, schon wird sie instandgesetzt), wird den Nod-Spielern eine mobile Reparatureinheit mit auf den Weg gegeben.

Mit Erfahrung gut

Manche Soldaten, Flugzeuge oder Panzer sind mit zwei gelben Abzeichen oder gar einem Stern gekennzeichnet. Dabei handelt es sich um kampferfahrene Einheiten, die bereits mehrere Abschüsse auf dem Kerbholz haben und deshalb befördert wurden. Was der Spieler davon hat? Je nach Einheitentyp führt dies zu einer besseren Panze-



Ein Erfahrungssystem für Einheiten belohnt sorgfältigen Umgang mit den Truppen.

Kontostand

Gebäude-Auswahl

Die Landschaft verändert sich extrem durch Explosionen, Asteroideneinschläge, Stürme etc.

Einheiten-Auswahl

Die 2D-Landschaft weist 13 Höhenstufen auf, die sich auch auf die Geschwindigkeit der Einheiten auswirken.

Übersichtskarte (setzt Radaranlage voraus)

In Notfällen darf jedes Gebäude repariert oder – bei akutem Geldmangel – verkauft werden. Beim Verkauf erhalten Sie einen Teil des Kaufpreises erstattet.

Dieser Button ist für das Setzen von Wegpunkten vorgesehen.

In Notfällen sollten Sie nicht benötigte Gebäude vom Stromnetz nehmen.

Jeweils bis zu fünf verschiedene Fahrzeuge sowie fünf Fußtruppen können Sie im voraus „bestellen" – ein erhebliches Plus an Komfort gegenüber C&C 2.

Nervig: Die Symbolleisten müssen immer noch durchgescrollt werden – immerhin seit neuestem mit Wheelmouse-Unterstützung

Größere Einheiten (Sammler, Kampfroboter, Panzer etc.) bestehen aus 3D-Pixeln, sogenannten Voxeln.

Die Energieanzeige: Falls dieser Balken in den roten Bereich rutscht, fallen Lasergeschütze aus, Fabriken arbeiten nur noch mit halber Kraft, und nicht zuletzt gibt das Radar seinen Geist auf.



DAS VERGESSENE VOLK

Die „Vergessenen" sind Mutanten, die man bei der Evakuierung aus den Tiberium-Gebieten übersehen hat. Aufgrund ihrer tiberiumverseuchten Körper haben sie den „Vorteil", daß sie sich in der Nähe von Tiberiumfeldern regenieren. Drei dieser Vergessenen sind in einigen Solomissionen mit von der Partie und erledigen Spezialaufträge für GDI: Der unbewaffnete Wagenknacker entführt Fahrzeuge, die Scharfschützin Umagaan ersetzt Publikumsliebling Tanya, und der Ghoststalker (als Pendant zum legendären Commando-Bot) plaziert Sprengstoffladungen an Gebäuden.



Tiberium-Mutantin Umagaan schießt scharf und ist die direkte Nachfolgerin von Alarmstufe-Rot-Heldin Tanya.



Entdeckt! Unsere drei Vergessenen legen im Alleingang eine Basis in Schutt und Asche und befreien eine Geisel.

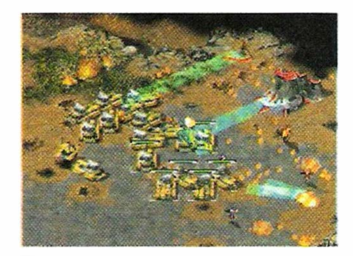
rung, höherer Geschwindigkeit, mehr Feuerkraft oder einer größeren Reichweite. Außerdem entwickeln erfahrene Einheiten ein Gespür für getarnte Truppen und melden verdächtige Vorkommnisse; Infanteristen lernen, eigenständig größeren Gegnern auszuweichen. In die darauffolgende Mission dürfen Sie diese Elite-Einheiten allerdings nicht mitnehmen. Typisch *Command & Conquer*: Die Soldaten mit ihren Gewehren und Raketenwerfern sind traditionell recht strapazierfähige Zeitgenossen – ein kleines Rudel legt problemlos einen Panzer flach, falls sie nicht vorher unter die Räder kommen oder von den Metalltretern riesiger Kampfroboter zermalmt werden. Eine gänzlich unbewaffnete Einheit gehört zu den wichtigsten im ganzen Spiel: Die berühmt-berüchtigten Ingenieure reparieren nicht nur eigene Gebäude, sondern übernehmen auch feindliche Bauwerke. Sobald die Jungs die gegnerischen Linien überwunden haben, klettern sie einfach in eine beliebige Anlage. Die läßt sich entweder gewinnbringend verkaufen oder für eigene Zwecke nutzen. Im Unterschied zu *Alarmstufe Rot* müssen Sie das Bauwerk vorher nicht mehr fast kaputtschießen. Ingenieure dienen seit neuestem auch zum Reparieren von Brücken, die unter den Kampfhandlungen gelitten haben und denen nun eine weit wichtigere strategische Rolle zukommt als bei den *C&C*-Vorgängern.

Warum man von 20 Missionen nur 13 spielen muß

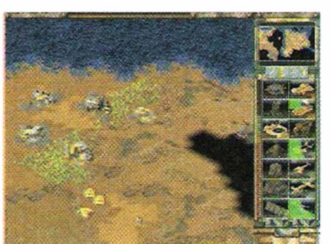
Die meisten Einsätze bestehen aus mehreren aufeinanderfolgenden Unter-Missionen. Beispiel: Das Transportflugzeug mit der Verstärkung landet erst dann, wenn sämtliche Flakgeschütze gesprengt wurden. Eine kleine Gruppe von Einheiten muß also zunächst das Gebiet sichern und sämtliche Flugabwehrkanonen außer Gefecht setzen. Anschließend beginnt eine typische Basis-bauen-Einheiten-produzieren-Gegner-angreifen-Mission, wie man's aus den Vorgängern kennt. Über mangelnde Abwechslung wird sich niemand beschweren können: Sie befreien Gefangene, besetzen Fernsehstationen und Radaranlagen, beschützen notgelandete Raumschiffe, erschleichen sich Zugänge zu feindlichen Basen, sprengen Staudämme, fangen Eindringlinge ab, kesseln Rivalen ein und verteidigen ausgebombte Außenposten; im Anschluß daran oder parallel dazu müssen Sie Ihre eigene Basis aufbauen und die gegnerische vernichten. Anders als im Vorfeld von Westwood verbreitet, umfaßt *C&C 3* „nur" rund 20 Missionen pro Seite – und von diesen werden Sie wiederum im Schnitt nur 15 erleben, mutige Spieler sehen die Schlußsequenz schon nach 13 Einsätzen. Grund: Häufig stehen Sie vor der Wahl, ob Sie zunächst eine Nebenmission erledigen, die Ihnen die eigentliche Hauptmission etwas erleichtert. Sie selbst haben es also häufig in der Hand, wie happig der nächste Kampf wird. So könnten Sie zunächst in einer kurzen Mission einen kleinen Vorposten zerstören, damit die Konkurrenz von dort im folgenden keinen Nachschub mehr zu erwarten hat. Draufgängerischen *C&C*-Spielern, die sich nicht mit solchen Kinkerlitzchen aufhalten wollen, entgeht daher ein Teil des Spiels. Ein Dämpfer angesichts der unverbindlich-verbindlichen Preisempfehlung von knapp 100 Mark ist die vergleichsweise geringe Spielzeit: Wer pro Tag zwei, drei Stunden investiert, hat sämtliche Missionen locker in einer guten Woche durchgespielt. Manche Aufklärungs-Einsätze sind in wenigen Minuten bewältigt, Gleiches gilt für die ersten Aufträge jeder Kampagne, die ohnehin Anlern-Charakter haben.

Im Frühtau zu Berge

Als *C&C-3*-Spieler kommt man ganz schön rum in der Welt: Gekämpft wird auf nahezu allen Kontinenten, auf heißem Wüstensand genauso wie in bitterkalten Polargebieten oder in gemäßigten Zonen, etwa in Mitteleuropa. Sogar zu unterschiedlichen Tageszeiten werden Sie unterwegs sein: Weil die Sichtweite der Einheiten des Nachts stark nachläßt, helfen überdimensionale Suchscheinwerfer beim Aufspüren von Eindringlingen. Die 2D-/3D-Landschaft besteht im extremsten Fall aus einem guten Dutzend Höhenstufen – ähnlich, wie man es aus *Age of Empires, Dark Reign* oder *SimCity 3000* kennt, allerdings sind die Übergänge besser kaschiert. Steile Klippen, flache Hügel, lauschige Seen und dichte Wälder zieren die Szenarien. Das Schlachtfeld ist allerdings weit mehr als schlichte Kulisse – nach einem Einsatz werden Sie die anfangs noch unberührte Natur kaum wiedererkennen: Heftige Gefechte, Explosionen, Brände und



Einigeln, ernten, angreifen: Die grundlegenden C&C-Taktiken funktionieren weitestgehend auch in der dritten Folge.

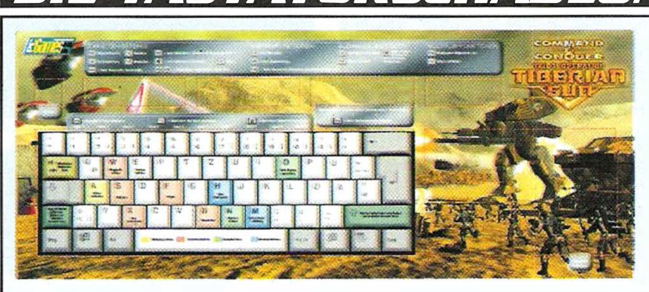


Und da soll noch mal einer sagen, in C&C 3 gäbe es keine Mammut-Panzer: Die Publikumslieblinge treten allerdings nur in einer kleinen Gastrolle auf.



Der tonnenschwere Tiberium-Sammler der „Roten" kippt nach dem Treffer der Artillerie beinahe nach vorne um.

DIE TASTATURSCHABLONE



Einheiten bewachen, Einheiten verfolgen, Sammelpunkte festlegen, den Bildschirm auf attackierten Gebäuden zentrieren: Mit Tastaturkürzeln kann sich jeder *C&C 3*-Spieler das Leben wesentlich einfacher machen. Vor allem in Mehrspielerschlachten erhöhen Sie Ihre Chancen, wenn Sie auf Tastaturkommandos zurückgreifen. Und genau die finden Sie auf der exklusiven Tastaturschablone, die dieser Ausgabe beiliegt – ein kleines Dankeschön der Redaktion zum siebten PC-Games-Geburtstag an alle Fans von *Command & Conquer*.





Erobert feindliche Gebäude, repariert eigene Gebäude sowie Brücken



Mit Raketenwerfern bewaffnete Fußtruppen, auch gegen Flugeinheiten einsetzbar



Pfeilschnelles High-tech-„Motorrad" mit Raketenwerfer für Boden- und Luftziele



Transportiert bis zu fünf Einheiten unterirdisch zum Ziel und entlädt sie dort



Wird in einen Bauhof umgewandelt und ermöglicht das Aufstellen von Gebäuden



Erntet Tiberium auf den Feldern und transportiert es zur Raffinerie



Buddelt sich unterirdisch bis zum Ziel und setzt einen Feuerstrahl ein



Pendant zum „Mantel des Schweingens": Nur während des Feuerns sichtbar



Einfache Soldaten, die mit Maschinengewehren ausgestattet sind



Langstrecken-Waffe, die vor dem Einsatz im Boden verankert werden muß



Reparatureinheit, die beschädigte Fahrzeuge und Kampfroboter instandsetzt

HARPYIE: Kampfhubschrauber, der mit seinem MG nur geringe Schäden anrichtet



Bomber, der mit seinen Plasmakanonen schwere Schäden anrichtet



Sehr starke Fußtruppen, die selbst Fahrzeuge in Nullkommanix zerlegen

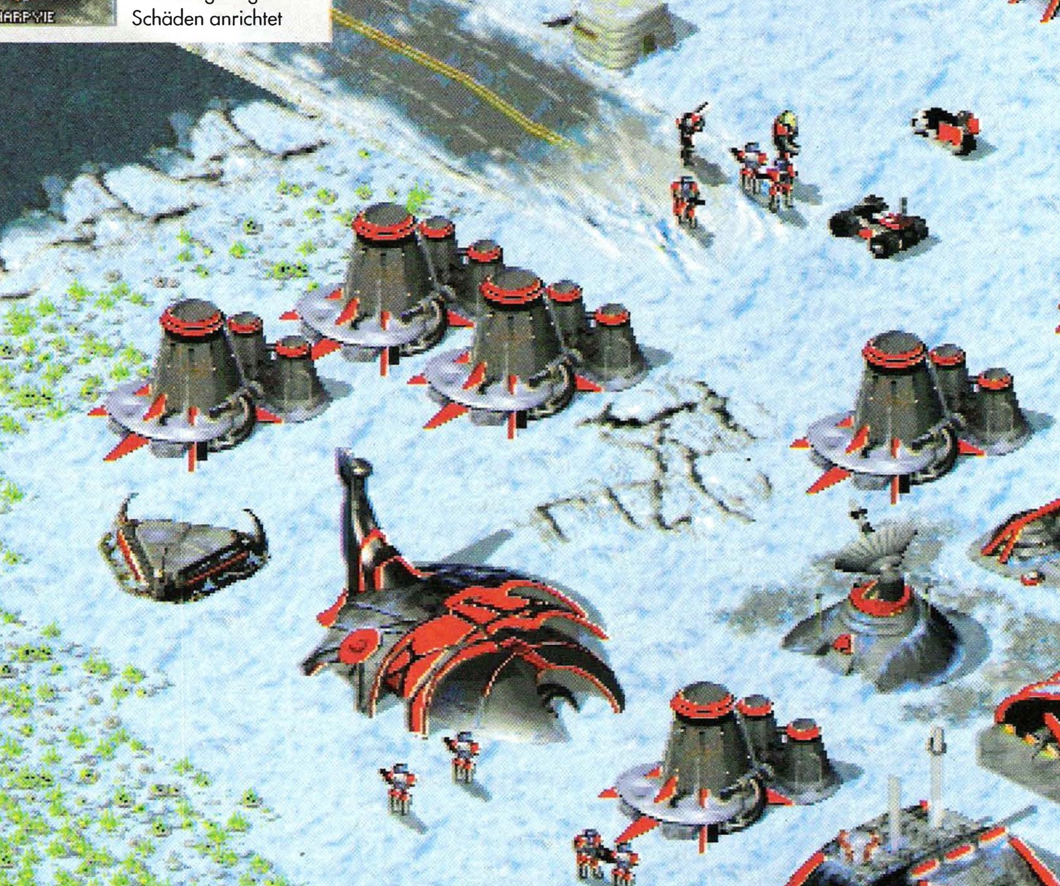


Sammelt Tiberiumkraut zum Bau chemischer Waffen

MAULWURF-PANZER: Leichter Kampfpanzer, der sich auf Knopfdruck im Boden einbuddelt und zum stationären Geschütz wird



Drohne, die auf zufällig ausgewählten Einheiten oder Gebäuden des Feindes landet und sich damit in die Luft sprengt





NOD-Gebäude

Gebäude	Beschreibung
NOD-KRAFTWERK	Unentbehrlicher Energielieferant; beliebtes Angriffsziel von Gegnern
FUNK- UND RADARZENTRALE	Aktiviert die Übersichtskarte und schaltet einige Hightech-Einheiten frei
NOD-WAFFENFABRIK	Produziert Fahrzeuge und Panzer – maximal fünf Exemplare auf Vorbestellung
FLAK-STELLUNG	Holt Flugzeuge und Hubschrauber mit Anti-Luftraketen vom Himmel
NOD-TECHZENTRUM	Ermöglicht den Bau von Hightech-Waffen (zum Beispiel Raketensilos)
TEMPLE DU NOD	Voraussetzung für Jagdspäher, Kommando-Cyborgs und Wagenknacker
LASERZAUN-POSTEN	Zwischen den aufgestellten Pfosten entstehen automatisch Laserzäune
LASERTURM	Abwehranlage, von der Sie gleich mehrere auf einmal bauen sollten
TIBERIUM-SILO	Speichert überschüssiges Tiberium auf Vorrat – Vorsicht vor Ingenieuren!
Bauhof	Entsteht aus einem Mobilen Baufahrzeug, Voraussetzung für weitere Gebäude
STEALTH-GENERATOR	Tarnt Gebäude und Einheiten innerhalb eines gewissen Radius
HAND VON NOD	Kaserne zur Herstellung von Cyborg-Infanteristen, Ingenieuren, Bazookas etc.
ERWEITERTES KRAFTWERK	Liefert die doppelte Energiemenge eines herkömmlichen Kraftwerks
TIBERIUM-ABFALLANLAGE	Speichert Tiberiumkraut als Grundlage für chemische Raketen
OBELISK DES LICHTES	Laserturm mit enormer Feuerkraft, der aber leider nicht allzuviel aushält
HELIPORT	Dient als Basis für Flugzeuge und bestückt sie mit frischen Raketen
BETONMAUER	Bieten einen gewissen Schutz vor „kleinen" Einheiten, sehr kostengünstig
AUTOMATISCHES TOR	Hält gegnerische Einheiten ab und läßt eigene Einheiten passieren
SILO & MISSILES	Ermöglicht die Konstruktion von verherenden Langstreckenraketen
TIBERIUM-RAFFINERIE	Verarbeitet das Tiberium der Sammler zu Geld, begrenzte Speicherkapazität
E.M.-PULSKANONE	Setzt alle fliegenden Einheiten im Einzugsbereich außer Gefecht
BETONPLATTE	Schützt vor Untergrundeinheiten, Stürmen und Meteoriteneinschlägen



GDI-Einheiten

LEICHTE INFANTERIE – Bewaffnet mit einem MG, nur geeignet zur vorübergehenden Verteidigung

GRENADIER – Feuert diskusähnliche Granaten über große Distanzen. Nicht sehr präzise.

SANITÄTER – Heilt automatisch Fußtruppen, die sich in unmittelbarer Nähe aufhalten

INGENIEUR – Erobert feindliche Gebäude, repariert eigene Gebäude sowie Brücken

WERWOLF – Schneller und wendiger Panzerroboter zur Abwehr von Infanteristen

AMPHIBIEN-BMT – Schwer gepanzerter, seetauglicher Transporter für bis zu fünf Infanteristen

TITAN – Acht Meter hoher Kampfroboter mit hoher Reichweite der Waffensysteme

DISRUPTOR – Zerstört Gebäude und Einheiten mit einem Schallwellen-Strahl

MOBILE SENSOREINHEIT – Ortet innerhalb eines gewissen Radius verborgene Gebäude und unterirdische Einheiten

ORCA-JÄGER – Angriffsflugzeug mit zwei Raketenwerfern, die ordentlich Schaden anrichten

ORCA-BOMBER – Gut gepanzerter, aber langsamer Bomber mit enormer Sprengkraft

CARRYALL – Transportflugzeug, das Fahrzeuge rasch über größere Strecken befördert

JAGDSPÄHER – Kampfdrohne, die sich zusammen mit zufällig ausgewählten Gegnern in die Luft sprengt

SAMMLER – Erntet Tiberium auf den Feldern und transportiert es zur Raffinerie

MAMMUT-MK.II – Stärkste GDI-Waffe (nur ein Exemplar auf einmal einsetzbar): vierfüßiger Kampfroboter-Prototyp, der sowohl Luft- als auch Bodenziele attackiert

SCHWEBEPANZER – Land- und seetauglicher Luftkissen-Raketenwerfer für Mittel- und Langstreckenraketen, die auch Flugzeuge angreifen

MOBILES BAUFAHRZEUG – Wird in einen Bauhof umgewandelt und ermöglicht das Aufstellen von Gebäuden

GLEITJÄGER – Flugfähige Infanteristen, die zur Luftraumverteidigung oder bei Luft-Boden-Angriffen auf schlecht verteidigte Ziele eingesetzt werden



GDI-Gebäude



Dreh- und Angelpunkt der Basis, Voraussetzung für weitere Gebäude



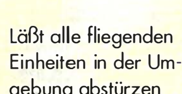
Energielieferant mit zwei Erweiterungssteckplätzen für Turbinen



Bildet Infanteristen, Raketenwerfer, Ingenieure und Sanitäter aus



Wandelt Tiberium in Geld um, wird mit einem Sammler ausgeliefert



Läßt alle fliegenden Einheiten in der Umgebung abstürzen



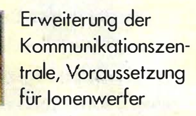
Erzeugt ein undurchdringbares Kraftfeld; hoher Energieverbrauch



Energieintensives, ein- und ausschaltbares Kraftfeld zu Abwehrzwecken



Aktiviert die Übersichtskarte



Erweiterung der Kommunikationszentrale, Voraussetzung für Ionenwerfer



Erweiterung der Kommunikationszentrale, Voraussetzung für Jagdspäher



Platzsparende und sehr kostengünstige Erweiterung für Kraftwerke



Speichert überschüssiges Tiberium zu Vorratszwecken



Produziert Fahrzeuge, Luftkissen-Einheiten sowie Kampfroboter



Kann mit Vulcankanone, RBG-Werfer oder mit Luftabwehr-Raketen bestückt werden



Bauteil für den Basisturm: MG wehrt vor allem Infanteristen ab



Bauteil für den Basisturm: Feuert raketenbetriebene Granaten (RBG)



Bauteil für den Basisturm: Dient zur Abwehr von Luftangriffen durch Flugzeuge



Bau und Wartung von Orca-Jägern, -Bombern und Carryalls



Ermöglicht den Bau von Hightech-Waffen



Voraussetzung für Ionenkanone und Jagdspäher



Repariert Fahrzeuge und Flugzeuge gegen eine geringe Gebühr



Verlangsamen den Vormarsch feindlicher Einheiten auf Ihren Stützpunkt



Hält gegnerische Einheiten ab und läßt eigene Einheiten passieren



Dient zum Schutz vor unterirdischen Attacken und vermeidet Krater durch Explosionen

DER EDITOR



Anstelle eines „richtigen" Karten- und Missionseditors enthält *C&C 3* einen Zufallskartengenerator, der aufgrund einiger Einstellungen automatisch eine Karte generiert. Vorteil gegenüber *StarCraft*, *WarCraft 2* oder *Age of Empires*: Sie müssen nicht jeden Baum und jede Bodenkachel einzeln setzen, sondern bekommen binnen weniger Sekunden eine fix und fertige Karte vorgesetzt, die sich sowohl für Mehrspieler-Schlachten (maximal acht Spieler) als auch für Einspieler-Einsätze gegen bis zu sieben Computergegner anbietet. Mit Werten zwischen 1 und 100 wird unter anderem der Anteil an Gewässern und Wäldern bestimmt.

Und so funktioniert's:

1. Sie wählen die Landschaft (Tundra, Taiga, Wüste, Gemäßigt).

2. Die Tageszeit (Nachmittag, Nacht, Vormittag, Dämmerung) wirkt sich auf die Helligkeit der Karte aus.

3. Die Anzahl der Spieler darf zwischen 1 und 8 liegen

4. Durch einen höheren Anteil an Klippen gewinnen Lufteinheiten an Bedeutung.

5. Weniger Zugänge erleichtern den Aufbau einer schlagkräftigen Verteidigungsanlage und schränken die Angriffsmöglichkeiten der Gegner ein.

6. Berge und unwegsames Gelände schränken das Baugebiet ein.

7. Die Tiberiummenge hat erheblichen Einfluß darauf, wie groß die Stützpunkte und Armeen werden können.

8. Soll sich das Tiberium auf einige wenige große oder sehr viele kleine Felder verteilen?

9. Je größer der Anteil der Gewässer, deso mehr Luftkissen- und Flugeinheiten werden benötigt.

10. Eine dichte Vegetation reduziert die möglichen Baustellen.

11. Stadtruinen bieten Deckung und enthalten nützliche Gebäude.

12. Je größer und höher die Karte, desto länger die voraussichtliche Spielzeit.

13. Ein Klick auf „Zufallskarte" ermittelt zufällige Schaltereinstellungen.

14. Per Vorschau-Funktion können Sie sich schon im Vorfeld über das Aussehen der Karte informieren. Wer möchte, darf sich auch überraschen lassen.

15. Besonders schöne Szenarien dürfen abgespeichert und eingeladen werden.

16. Nicht mehr benötigte Karten löschen Sie einfach aus dem Verzeichnis.

Stürme ziehen nicht nur Städte, Wälder und Brücken in Mitleidenschaft, sondern hinterlassen auch tiefe Krater, durch die sich die Einheiten nur sehr langsam bewegen. Auch bergauf verringert sich die Geschwindigkeit von Panzern, Motorrädern und Sammlern deutlich, ebenso, wenn die Einheiten bereits stark angeschlagen sind. Zuweilen brennen ganze Wälder nieder, und in kühleren Regionen frieren Flüsse zu, die Ihre Truppen anschließend überqueren können. Doch Vorsicht: Manche Eisdecke ist so dünn, daß sie plötzlich schmilzt oder unter der Last der Panzer zusammenbricht und die Einheiten in ein eiskaltes Grab reißt. An manchen Stellen löst man mit einem gezielten Schuß Lawinen aus und sprengt auf diese Weise einen nützlichen Zugang frei. An der Möchtegern-3D-Landschaft orientieren sich auch die Reich- und Sichtweiten der Einheiten: Wenn eine Einheit nicht gerade mit Artilleriegeschossen oder Raketenwerfern ausgerüstet ist (mit denen man über Hindernisse hinwegschießt), kann sie nicht auf Klippen und Plateaus „sehen" und schon gar nicht Gebäude oder Einheiten angreifen – umgekehrt (also von oben nach unten) funktioniert dies aber sehr wohl. Bei Bergfestungen helfen nur noch Flugzeuge und Hubschrauber – nach wie vor die einzigen Einheiten, die sich nach einem Einsatz frische Munition und Raketen auf ihrem Heliport holen müssen.



Jetzt wird abgerechnet: Nach jeder Mission werden Ihnen Verluste an Truppen und Gebäuden pedantisch vorgerechnet.



Häufig muß der Spieler zwischen mehreren Territorien wählen. Wer Missionen „überspringt", erhöht den Schwierigkeitsgrad.

Gruppenzwang

Handbuch lesen überflüssig – das gilt zumindest für alle, die jemals eine *Command & Conquer*-Folge gespielt haben. In den ersten Missionen wird Ihnen sogar noch haarklein erklärt, wie man den Bauhof aufstellt. Nur die wenigsten benutzen sie wirklich regelmäßig, doch die Designer haben sie auf vielfachen Wunsch trotzdem eingebaut: Wegpunkte. Das ist nichts anderes als Marschrouten, die man beliebige Einheiten ablaufen lassen kann. Wie das funktioniert? Etappen anklicken, Einheiten markieren, auf den Startpunkt klicken, und schon traben die Truppen los. Sind Start- und Zielpunkt identisch, laufen die Einheiten als Patrouille förmlich im Kreis herum oder zwischen zwei Punkten hin und her – solange, bis Sie die Aktion abbrechen. Mehrere verschiedene Wege werden farbig gekennzeichnet. Wenn Sie allerdings davon ausgehen, daß unterwegs auftauchende Gegner automatisch attackiert werden, deckt sich Ihre Vorstellung von Logik nicht mit der von Westwood: Erst eine bestimmte Tastenkombination schaltet in den Bewachen-Modus um. Generell sollte man von dieser Funktion regen Gebrauch machen, sonst kann es nämlich passieren, daß Einheiten beim Angriff auf ihre Basis teilnahmslos herumstehen. Unentbehrlich auch die Gruppieren-Funktion: Sie markieren eine beliebige Menge an Einheiten und weisen ihr eine Zifferntaste zu. Künftig brauchen Sie nur diese Taste zu betätigen, und schon haben Sie all diese Einheiten mit einem Schlag markiert. Insbesondere Flugzeugstaffeln lassen sich auf diese Weise bequem handhaben.

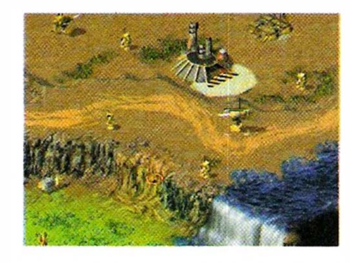


Hier entschwindet soeben unser Ingenieur in einer Bauhütte. Millisekunden später ist die dazugehörige Brücke wieder intakt.



Überraschung! Unser Teufelszungenpanzer hat sich unbemerkt in die Feindbasis vorgebuddelt und zündet den Flammenwerfer.







Erspart dem Sammler so manchen Umweg: Unsere Werwolf-Roboter haben einen Abhang freigeschossen.

Zufallskartentricks

Command & Conquer 1 und *2* haben ihn berühmt gemacht: den Tank Rush – also das blitzschnelle Herstellen Dutzender von Panzern, mit denen man die Gegner überrollt, die noch keine Gelegenheit hatten, ihre Basis abzusichern. *C&C 3* entschärft diese vor allem im Mehrspielermodus recht lästige „Taktik" durch wesentlich größere Karten (bei denen allein das Entdecken der gegnerischen Basis einige Zeit in Anspruch nimmt) sowie verlängerte Produktionszeiten für richtig gute Einheiten. Die immer größer werdenden Szenarien sind anfangs von einem dunklen Nebel verhüllt und müssen zunächst freigelegt werden; anders als etwa in *StarCraft* bleiben einmal enttarnte Regionen aufgedeckt. Was die Computergegner wirklich drauf haben, zeigt sich im Geplänkelmodus, wo Sie auf einer zufällig berechneten Karte gegen programmgesteuerte Rivalen antreten. Selbst *C&C*-Profis werden Probleme haben, bei KI-Feinden der höchsten Schwierigkeitsstufe mithalten zu können. Auffallen wird Ihnen, daß Schwachstellen rigoros ausgenutzt werden – wer keine Flugabwehranlagen besitzt, wird hundertprozentig von Flugzeugen und Hubschraubern heimgesucht. Und an Ihrem nigelnagelneuen „Obelisk des Lichts" (ein mächtiges Lasergeschütz) werden Sie nicht lange Freude haben, wenn die Konkurrenz den Startknopf für die Ionenkanone betätigt. Mittlerweile meiden die Sammler „gefährliches" Terrain und feindliche Anlagen weitestgehend, dafür stolpern Infanteristen auf dem Weg zum Ziel hin und wieder mitten in die Konkurrenz-Basis und enden dort in einem Laser- und MG-Salven-Gewitter. Hüten sollten sich alle Einheiten in jedem Fall vor dem bräunlichen Tiberiumkraut, das die Bodeneinheiten im übrigen nicht eigenständig umgehen. Den Nod dient es als Grundlage für Raketen, die beim Aufprall ein tödliches Gas verströmen, das auch Gebäude in Mitleidenschaft zieht. GDI antwortet darauf mit dem Einsatz einer satellitengestützten Ionenkanone, die in ihrer verheerenden Wirkung der C&C-Atombombe gleichkommt.

Ist's nun 2D oder 3D?

Für *C&C 3* brauchen Sie weder eine 3D-Grafikkarte noch einen sonderlich aufgebrezelten PC. Mit einem 200 MHz-Pentium und moderaten 64 MB Hauptspeicher sind Sie bestens gerüstet für alle anstehenden Schlachten. Es sei denn, Sie spielen im Mehrspielermodus: Da geht auch ein 128-MB-500-MHz-Monstrum in die Knie, sobald Hunderte von Einheiten gleichzeitig aktiv sind. Daß Voodoo3, Riva TNT und Konsorten so infam verschmäht werden, braucht Sie nicht weiter zu grämen – enorm detailreiche Landschaften und prächtige Effekte entschädigen dafür. Bis auf 800x600 Bildpunkte darf man die Auflösung hochschrauben – mehr wollte Westwood den Spielern nicht zugestehen, damit die Spielgeschwindigkeit nicht leidet. Daß die Auflösung spielerisch sehr wohl einen erheblichen Einfluß hat, weiß jeder, der sowohl die VGA- als auch die später erschienene SVGA-Version von *C&C 1* gespielt hat: Die hochauflösende Variante ist wesentlich einfacher, und zwar deshalb, weil man mehr vom Schlachtfeld sieht. Schlachtfeld drehen? Fehlanzeige. Vergrößern und verkleinern? Geht nicht. Westwood begründet dies damit, daß dadurch die Orientierung vollends verloren gehen würde. Als optionale Funktion hätte dies aber nichts geschadet. Der Detailgrad ist weit höher als etwa in *StarCraft*. Achten Sie mal drauf, wenn beispielsweise ein Sammler von einer Artillerie-Granate getroffen wird: Das ganze Fahrzeug wird durchgeschüttelt, die Räder verlieren den Bodenkontakt, und der Ernter droht zur Seite zu kippen. Bei Volltreffern vollführen die Fahrzeuge gar 180°-Pirouetten – volle Punktzahl in der B-Note! Diskusgeschosse der Granatenwerfer prallen ab und poltern Abhänge hinunter, und Räder von abgeschossenen Fahrzeugen hüpfen durch die Gegend, wie man's sonst nur von Häkkinens Silberpfeil kennt. Die gefürchtete GDI-Ionenkanone bringt die Erde zum Beben und breitet sich wie eine Wasserwelle aus. Flugzeuge trudeln nach einem Abschuß theatralisch in Richtung Erde und zerschellen dort an Klippen oder gar inmitten einer Basis. Und wenn Trümmer oder Granaten in Gewässer fallen, spritzen Fontänen hoch. Sie sehen schon: Was da im unbewegten Zustand nicht gerade umwerfend aussieht, wird durch viele Effekte wieder ausgeglichen.

Legacy of Kane

Mehrere hunderttausend Dollar wurden in die Videosequenzen investiert, die *C&C3* aus der Masse

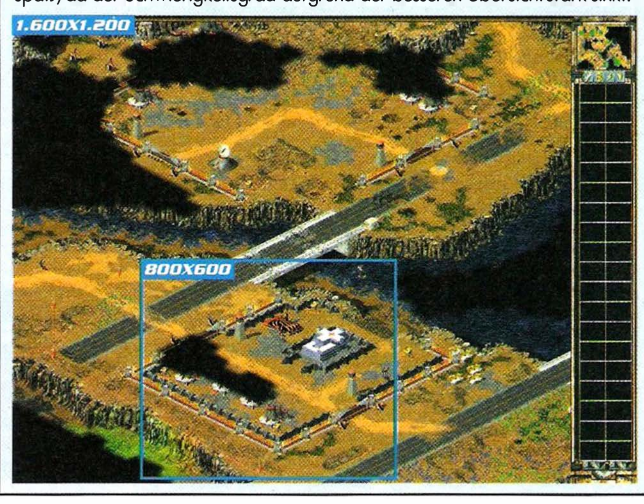
C&C 3 IN 1.600X1.200

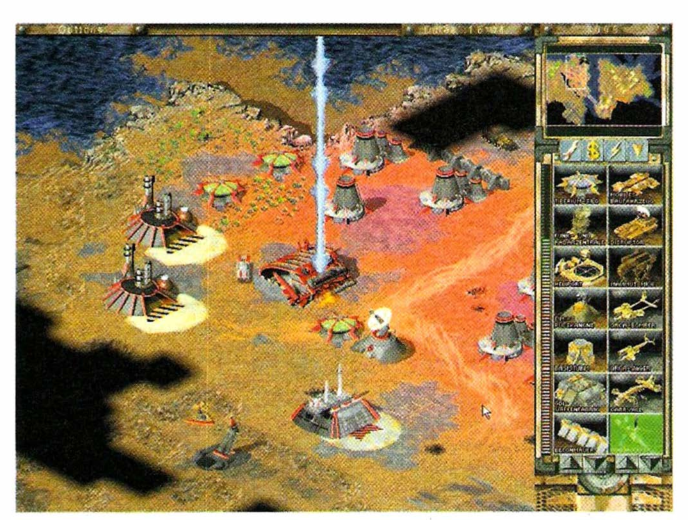
Westwood sagt: Das geht nicht. PC Games sagt: Und es geht doch. Mit einem kleinen Trick können Sie *C&C 3* in wahnwitzigen Auflösungen von 1.024x768, 1.280x1.024 oder gar 1.600x1.280 Bildpunkten erleben. Wenn's ein bißchen mehr sein darf, sollten Sie folgendes ausprobieren: Im *C&C 3*-Ordner (meist \westwood\sun) finden Sie die Datei Sun.ini. Öffnen Sie diese Datei mit einem Texteditor und suchen Sie die beiden Einträge ScreenWidth und ScreenHeight. Tragen Sie hier die gewünschten Werte ein. Nach dem Abspeichern der Datei und dem Neustart von *C&C 3* präsentieren sich die Missionen in dieser Auflösung. Ihre Grafikkarte muß die gewählte Auflösung selbstverständlich unterstützen. Aber Vorsicht: Vor allem in den Einzelspieler-Missionen verderben Sie sich dadurch gewaltig den Spielspaß, da der Schwierigkeitsgrad aufgrund der besseren Übersicht stark sinkt.

```
[Intro]
PlaySide01-no
PlaySide00-no

[Options]
GameSpeed-3
Difficulty-0
ScrollMethod-0
ScrollRate-3
AutoScroll-yes
DetailLevel-2
SidebarCameoText-yes
UnitActionLines-yes
ToolTips-yes

[Video]
ScreenWidth-1600
ScreenHeight-1200
```





Ein intakter Bauhof wird durch die GDI-Ionenkanone beinahe zerstört – aber eben nur fast. Die Bomben einiger hinterhergeschickter Orca-Hubschrauber erledigen den Rest.

TESTCENTER — Command & Conquer 3: Tiberian Sun

IM VERGLEICH

KRITERIEN	STARCRAFT	C&C: DER TIBERIUMKONFLIKT	C&C: ALARMSTUFE ROT	C&C: TIBERIAN SUN
Erschienen	1998	1995	1996	1999
Originaltitel	StarCraft	Command & Conquer: Tiberian Dawn	Command & Conquer: Red Alert	Command & Conquer 2: Tiberian Sun
Offizielle Zusatz-CD-ROMs	Brood War	Der Ausnahmezustand	Der Vergeltungsschlag Der Gegenangriff	Geplant
PC-Games-Originalwertung	90%	90%	90%	
Kampagnen	3	2	2	2
Anzahl der Missionen	30 (3x10)	30 (2x15)	30 (2x15)	50 (2x25)
Netzwerkmodus	Max. 8 Spieler	Max. 4 Spieler	Max. 8 Spieler	Max. 8 Spieler
Per Internet spielbar	Ja	Nein	Ja	Ja
Editor	Ja	Nein	Ja	Nein
Zufallskartengenerator	Nein	Nein	Nein	Ja
Auflösungen	640x480	320x200	320x200, 640x400, 640x480	640x480, 640x400, 800x600
Anzahl der Farben	65.000	256	256	65.000
Anzahl der Einheiten	Ca. 35	Ca. 25	Ca. 40	Ca. 30
Anzahl der Gebäude	Ca. 45	Ca. 20	Ca. 30	Ca. 40
Terrainarten	5	2	3	3
Ressourcen	Mineralien, Gas	Tiberium, Energie	Tiberium, Energie	Tiberium, Energie
Erfahrungszuwachs der Einheiten	Nein	Nein	Nein	Ja
Höhenstufen	3	2	2	13
3D-Kartenunterstützung	Nein	Nein	Nein	Nein
Wegpunkte	Nein	Nein	Nein	Ja
Schwierigkeitsstufen	1	3	3	3
Mehrspielerkarten	40	20	20	25
Anzahl Spieler im Netzwerk pro CD-ROM	3	1	1	1
Spielgeschwindigkeiten	1	5	5	5
Anzahl der CD-ROMs	1	2	2	2
Beschränkung der maximalen Einheitenmenge	Ja	Nein	Nein	Nein

DIE GRAFIK

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 640X400

CPU (MHz)	Pentium 200			Pentium II/233			Pentium II/333		
RAM	16	32	64	32	64	128	64	128	256
Software	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig

Unspielbar · Spielbar · Flüssig · Geht nicht

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 640X480

CPU (MHz)	Pentium 200			Pentium II/233			Pentium II/333		
RAM	16	32	64	32	64	128	64	128	256
Software	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig

Unspielbar · Spielbar · Flüssig · Geht nicht

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 800X600

CPU (MHz)	Pentium 200			Pentium II/233			Pentium II/333		
RAM	16	32	64	32	64	128	64	128	256
Software	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig

Unspielbar · Spielbar · Flüssig · Geht nicht


640X400

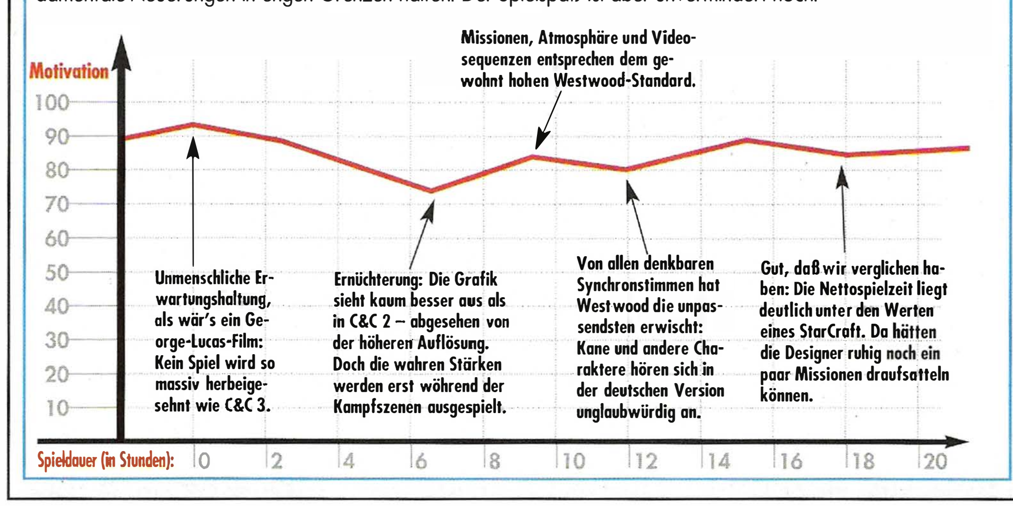

640X480


800X600

Je höher die Auflösung, desto besser die Übersicht, desto einfacher die Missionen: Anrückende Gegner werden eher erkannt, eigene Heere hat man viel besser unter Kontrolle. Mehr Pixel bedeuten aber nicht nur einen größeren Kartenausschnitt, sondern bringen auch die Grafikdetails besser zur Geltung. Auf die Performance hat dies kaum Auswirkungen (siehe Tabelle). Wie Sie sogar noch höhere Auflösungen aus dem Spiel herauskitzeln, verraten wir Ihnen in einem Extrakasten.

DIE MOTIVATIONSKURVE

Der Faszination *Command & Conquer* kann sich kaum ein Echtzeitstrategie-Fan entziehen – auch wenn sich fundamentale Neuerungen in engen Grenzen halten. Der Spielspaß ist aber unvermindert hoch.



PRO & CONTRA

Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen:


Detailreiche, sich verändernde 2D/3D-Landschaft mit 13 Höhenstufen


Unmengen von grafischen Effekten (zum Beispiel herumfliegende Trümmer)


Kostenloses Internetspiel via Westwood Online mit Weltranglistensystem


Süchtigmachende Spielbarkeit durch exzellente Missionen und Kampagnen


Konkurrenzlos gute Videosequenzen mit fast-prominenten Darstellern


Ausgezeichnete Computergegner – auch für Profis herausfordernd

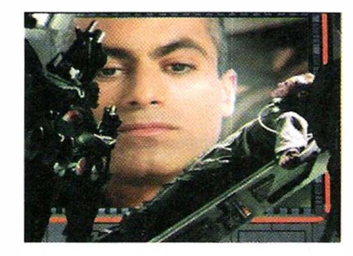

Überraschend kurze Spielzeit (ca. 40 Stunden für beide Kampagnen)


Kein Karten- und Missionseditor à la StarCraft oder Age of Empires


Entschieden zu wenige Mehrspielermodi und Einstellungsmöglichkeiten


Spielerisch nur marginale Verbesserungen gegenüber den Vorgängern









Kein Wunder, daß seit Monaten ein Command-&-Conquer-Spielfilm in Planung ist: Die Zwischensequenzen tragen zur typischen C&C-Atmosphäre bei.

ähnlicher Spiele herausheben. Die teils minutenlangen Einblendungen setzen erneut Maßstäbe fürs gesamte Genre und zeigen deutlich, wo die Unterschiede zwischen einem Portokassen-Strategiespiel und einer Big-Budget-Produktion à la *Command & Conquer 3* liegen. Anstelle mißmutig aneinandergereihter Szenen engagiert Westwood eine ganze Reihe von Halb- und Viertelprominenten aus Hollywood, darunter Darth-Vader-Stimme James Earl Jones in der Rolle von General Solomon und Michael Biehn (unter anderem zu sehen in *The Rock*, *Aliens* und *Terminator 1*) als GDI-Krieger Michael McNeil. Den Bösewicht gibt erneut Westwood-Videochef Joe Kucan; mehr über den charismatischen Glatzkopf lesen Sie in unserem diesmonatlichen Insight ab Seite 184. Zusammen mit viel Make-Up, Bluescreen-Kulissen, Effekten aus der Westwood-Render-Trickkiste und einem guten Drehbuch sind Filmszenen entstanden, wie man sie im PC-Bereich in dieser Qualität sonst nur von der *Wing Commander*-Serie kennt.

Royal TS im Internet

Nullmodem, Modem, Netzwerk, Internet – *C&C 3* funktioniert mit allem, was Computerspieler verbindet. Vor dem Start wählen Sie eine der 25 vorgefertigten Mehrspielerkarten oder lassen sich vom Zufallskartengenerator ein ganz auf Sie zugeschnittenes Szenario generieren. Die Zufallskarten haben den Vorteil, daß sie keiner der Spieler vorher auswendig lernen konnte und es dadurch keinen Wissensvorsprung um die besten Baustellen und Tiberiumfelder gibt. An Spielmodi ist lediglich ein Jeder-gegen-Jeden vorgesehen – enttäuschend, wenn man die *StarCraft*-Auswahl kennt. Zwar dürfen sich menschliche Spieler verbünden, nicht aber Spieler mit Computergegnern. Alliierten Spielern werden auch die Gebäude und Einheiten des Verbündeten eingeblendet. Nod oder GDI, Spielerfarbe, Karte, KI-Gegner, Anzahl der Starteinheiten, Technologie-Niveau und Startkapital werden im Vorfeld eingestellt, ebenso wie das Vorkommen von Überraschungskisten, die Unzerstörbarkeit von Sammlern und ein „richtiger" Nebel des Krieges. Für jeden der bis zu acht Netzwerk-PCs wird eine eigene CD-ROM benötigt; da sich *C&C 3* auf zwei CD-ROMs verteilt (eine GDI, eine Nod), brauchen Sie für Netzwerk-Partien mit acht Teilnehmern demnach vier *C&C 3*-Pakete. Eine Internet-Verbindung vorausgesetzt, genügt ein Mausklick im Hauptmenü, um sich mit Westwood Online zu verbinden. Dieses Internet-Angebot entspricht in etwa dem, was Blizzard mit dem Battle.Net (*StarCraft*, *Diablo*) veranstaltet, und läßt Sie unter einem Pseudonym gegen maximal drei andere Spieler aus allen Winkeln der Erde antreten. Wer sich fit genug fühlt, tritt einem der offiziell registrierten Battle-Clans bei und kämpft im Namen „seiner" Spielergruppierung. Gute Nachrichten für Onlinespieler: Westwood Online bleibt gebührenfrei, auch wenn die teuren Netzwerke laut Westwood-Boß Sperry Unsummen verschlingen. Wie schon bei *Dune 2000* werden dort auch für *C&C 3*-Fans regelmäßige Turniere veranstaltet und wertvolle Preise ausgelobt. Eine Weltrangliste rundet das Angebot ab. Für Raubkopierer heißt es übrigens spätestens beim Einloggen in Westwood Online: Wir müssen draußen bleiben! Denn jedes *C&C 3* wird mit einer individuellen Seriennummer ausgeliefert, die bei der Installation angegeben werden muß.

Petra Maueröder ■

DEUTSCHE EINHEIT

„Die Kontrolle der Medien ist die Kontrolle des Geistes", sagt Oberschurke Kane in einer Zwischensequenz. Und die Westwood Studios wissen, wie man Medien kontrolliert. Indem vor der Veröffentlichung des Spiels keine einzige Test-CD-ROM das Hauptquartier in Las Vegas verlassen hat. Diese drakonische Maßnahme plus ein trickreicher Kopierschutz sollen verhindern, daß *C&C 3*-Raubkopien allzu schnell die Runde machen – insbesondere via Internet. Angeblich haben Hacker den Mitarbeitern von Westwood und dessen Mutterfirma Electronic Arts, ja sogar Angestellten der CD-ROM-Preßwerke und einzelnen Journalisten, zum Teil erhebliche Geldsummen für eine Vorab-Kopie geboten. Genauso wie französische, britische, spanische und amerikanische Journalisten durften wir *C&C 3* deshalb nur unter Aufsicht von Westwood-Vertretern „testen". Nicht, daß man uns nicht trauen würde, aber man kann je nie wissen ... Anders als in anderen europäischen Ländern hat sich die deutsche Fachpresse darauf verständigt, aufgrund dieser Eindrücke noch keine finale Spielspaß-Wertung zu vergeben. Nichtsdestotrotz hat PC Games nicht nur zwei volle Tage in Deutschland getestet (doppelt so lange wie vorgesehen): Zusätzlich sind wir Westwood-Chef Brett Sperry und seinem Gefolge auf seiner „Europa-Tournee" förmlich nachgereist, kreuz und quer über den Kontinent. Der eigentliche Clou: Mit freundlicher Unterstützung unserer Kollegen in den weltweiten Niederlassungen der COMPUTEC MEDIA AG (unter anderem in USA, Großbritannien, Frankreich und Skandinavien) ist es gelungen, eine Woche vor Redaktionsschluß – also bereits Mitte August – doch noch an eine fertig verpackte (!) *C&C 3*-Version heranzukommen. Demzufolge konnten wir lange vor allen anderen Redaktionen beide Kampagnen gründlich durchspielen und selbst den Mehrspielermodus in unzähligen Netzwerk-Duellen ausprobieren. Ungeachtet dessen halten wir uns an die ursprüngliche Abmachung und reichen die Solo- sowie die Multiplayer-Wertung in der kommenden Ausgabe nach.



SPECS & TECS

Software	Single-PC	1
Direct3D	ModemLink	2
3Dfx Glide	Netzwerk	8
AGP	Internet	4
Cyrix 6x86	Force Feedback	
AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 200 MB

EMPFOHLEN
Pentium II 233, 64 MB RAM, 16xCD-ROM, HD 200 MB

VERGLEICHBAR MIT
C&C: Alarmstufe Rot, StarCraft

RANKING

Echtzeitstrategie	
Grafik	75%
Sound	75%
Steuerung	80%
Multiplayer	?
Spielspaß	?

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Westwood
Preis	ca. DM 100,-



Mission erfolgreich?

Zwei Wochen vor der Veröffentlichung von C&C 3 waren PC-Games-Chefredakteur Thomas Borovskis und Petra Maueröder eine der wenigen Journalisten weltweit, die eine fertig verpackte Version von Command & Conquer 3: Tiberium Sun mehr als eine Woche lang intensiv spielen konnten. Die beiden Echtzeitstrategie-Fans lieferten sich nicht nur stundenlange Mehrspieler-Duelle im Redaktionsnetzwerk, sondern hinterher auch hitzige Wortgefechte, die wir Ihnen an dieser Stelle auszugsweise präsentieren.

Thomas: Westwood-Boß Sperry ist wenigstens ehrlich: „Wer gehofft hatte, daß wir jede einzelne Idee, jede Einheit und jedes Feature einbauen, die es jemals im Echtzeitstrategiebereich gegeben hat, wird vielleicht etwas enttäuscht sein." Auch ich gehöre zu denjenigen, die sich nach der langen Wartezeit ein bißchen mehr Innovationen erwartet hätten.
Petra: Man hat sich eben bewußt auf das konzentriert, was *Command & Conquer* groß gemacht hat. *C&C 3* enthält alles Wichtige, was in diesem Genre hip und trendy ist – das Produzieren mehrerer Einheiten auf Vorbestellung, unterschiedliche Höhenstufen, eine völlig ausreichende 800x600-Auflösung, Wegpunkte ...
Thomas: Unterm Strich ist *C&C 3* aber nicht ganz so komplex geworden, wie ich mir das gewünscht habe. Beispiel: Während ich in *StarCraft* meine Truppen und Gebäude durch Upgrades und Anbauten stetig verbessern kann, bietet mir *C&C 3* pro Seite nur eine Handvoll verschiedener Standard-Einheiten. Wenn jemand so wie ich großen Wert auf strategische Finessen legt, kauft er mit *C&C 3* vielleicht das falsche Spiel.
Petra: *Command & Conquer* war und ist nun mal das *Indepence Day* unter den Echtzeitstrategiespielen – tolle Effekte, aufregende Kampfszenen, ein Superstar namens Kane und Action ohne Ende. Das anspruchsvollste Strategiespiel in der westlichen Hemisphäre ist es aber zugestandenermaßen nicht.
Thomas: Von vielen der Neuheiten hat der Spieler ja herzlich wenig. Denn da zieht man keinen merklichen Vorteil daraus, wenn man beispielsweise aufwendig Betonplatten für teures Geld verlegt. Die Missionen sind auch ohne Wegpunkte und Erfahrungspunkte durch das Reparieren von Panzern bequem zu schaffen. Wer nicht dazu gezwungen wird, diese fortgeschrittene Taktiken einzusetzen, macht davon auch keinen Gebrauch.
Petra: Das stimmt allenfalls für die Solo-Missionen, aber nicht fürs Netzwerk: Wenn ich als GDI-Spieler beispielsweise nie meine Basis asphaltiere, wird ein versierter Gegner – egal ob Mensch oder Computer – irgendwann auf den Trichter kommen, auf unterirdischem Wege unbemerkt Einheiten in meine Basis einzuschleusen. Und wer auf Mehrspielerkarten mit sehr wenig Tiberium spielt, kommt gar nicht darum herum, seine Einheiten rechtzeitig zurückziehen und zu reparieren – das Verheizen der Truppen ist einfach zu kostspielig.
Thomas: Mir hat *C&C 3* einfach zu wenig Schritte nach vorn gemacht. Was wir hier vor uns haben, ist nichts weiter als das *C&C*, das es schon vor fünf Jahren gab: Man stellt einen Bauhof auf, baut ein Kraftwerk, eine Raffinerie, sowie eine Kaserne und überrumpelt den Gegner mit Heerscharen von Panzern. Das war's.
Petra: Ich bin eigentlich ganz dankbar dafür, daß die Westwood-Brüder ihr Echtzeitstrategie-Spektakel nicht wie andere Hersteller bis zum Geht-nicht-mehr mit 3D-Spielereien und nutzlosen Features aufgepäppelt haben, die eh kein Mensch nutzt.
Thomas: Dennoch könnte man beispielsweise verlangen, daß die Unterschiede zwischen Nod und GDI etwas größer wären. Es muß ja gar nicht mal die Ausmaße von Zerg, Protoss und Terrans annehmen. Ein Großteil der Einheiten und Gebäude ist von ihrer Funktion und Handhabung her völlig identisch.
Petra: Die neuen Features wie Luftkissenpanzer, Untergrundeinheiten oder Tarngeneratoren bringen meiner Meinung nach genügend frischen Wind ins C&C-Universum.
Thomas: Bei Westwood hab ich so meine Zweifel, daß die Balance zwischen den beiden Parteien so richtig stimmig ist. Offenbar gibt es wie im *Tiberiumkonflikt* und in *Alarmstufe Rot* wieder ein, zwei Universal-Einheiten. Du hast doch selbst gemerkt, wie Du in den späteren Missionen fast nur noch Titanen produziert hast. Bei *StarCraft* gab es sowas nicht – da konnte man sich nicht auf einen Typ alleine verlassen.
Petra: Die Titanen sind nun mal unglaublich stark, wenn auch etwas langsam und gar nicht mal so billig. Bis auf ihre fehlende Luftabwehr sind sie allerdings schlicht genial: Anstürmende Cyborg-Soldaten werden einfach wie Coladosen zermalmt und auf ein handliches Format gebracht. Eine Gruppe von zehn Titanen hält so schnell nichts auf. Durch die Nod-Artillerie wird dieser Vorteil aber mehr als ausgeglichen. Das Geschütz hält zwar nicht sehr viel aus, aber es hat eine irre Reichweite und dezimiert ganze Truppen mit einem Schlag. Wenn eine Basis von fünf, sechs Artillerie-Fahrzeugen belagert wird, hat deren Besitzer nichts zu lachen.
Thomas: Apropos „nichts zu lachen": Die Computergegner sind vor allem im Geplänkelmodus beängstigend stark und zeigen selbst Profis, wo der Hammer hängt. Immerhin hat's Westwood endlich geschafft und einigermaßen intelligente Tiberiumernter eingebaut. Bislang sind die Fahrer dieser monströsen Sammler ja regelmäßig durch den Idiotentest gerasselt. Von



SPIEL DES MONATS



C&C 3 LIVE



Eine spielbare *C&C 3*-Demo-Version ist zwar noch lange nicht in Sicht, doch auf Spielszenen und Videosequenzen brauchen Sie trotzdem nicht zu verzichten: Bei der offiziellen *C&C 3*-Präsentation in Duisburg hat unser Kamerateam mitgefilmt und daraus eine zehnminütige Videoreportage gezaubert, die Sie auf der aktuellen Cover-CD-ROM finden.

Perfektion kann aber noch keine Rede sein. Beispiel: Ich baue eine Tiberiumraffinerie, und was macht der mitgelieferte Sammler? Er grast nicht auf der nächstgelegenen Tiberiumplantage, sondern an einer x-beliebigen Stelle. Und nach dem Ernten wartet er treudoof, bis sein Vorgänger seine Ladung geleert hat – selbst dann, wenn eine andere Raffinerie frei wäre. Dutzende Male kam es vor, daß mehrere Sammler an einer Raffinerie nur auf einen Kollegen gewartet haben.

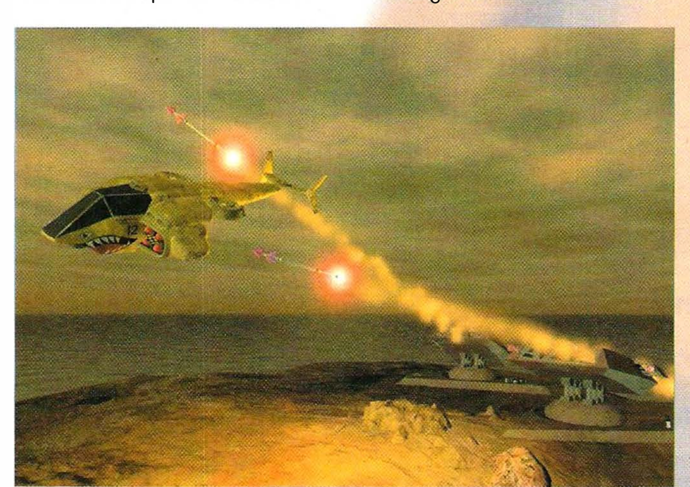
Petra: Wenn die Sammler „voll" sind, kehren sie automatisch zu ihrer Raffinerie zurück. Abladen darf aber nicht der Ernter, der zuerst die Raffinerie erreicht, sondern derjenige, der zuerst meldet: „Habe fertig!". Aber ich stimme Dir zu, daß dies eine ausgesprochen blödsinnige Regelung ist.

Thomas: Zumindest rumpeln die Einheiten nicht mehr einfach durch gegnerische Stützpunkte, sondern meiden gefährliche Gebiete weitestgehend. Außerdem schlagen die Sammler Alarm, wenn sie angegriffen werden.

Petra: Ganz generell ist mir aufgefallen, daß die Meldungen nun wesentlich präziser sind als bei den Vorgängern. Anstatt lapidarer „Ihre Basis wird angegriffen" heißt es jetzt beispielsweise: „Ihr Bauhof steht unter Beschuß!".

Thomas: Wo diesmal ganz schön geschlampt wurde, ist die Synchronisation. Dieser ach so fiese Kane hört sich an wie ein pubertierender Knabe im Stimmbruch. Und nur die wenigsten Szenen sind tatsächlich lippensynchron. Außerdem ist die Sprachausgabe bei weitem nicht so abwechslungsreich wie bei den Vorgängern. Wesentlich bedenklicher finde ich aber die 2D-Grafik: Die ist nämlich hoffnungslos veraltet. Schau Dir allein mal diese gruselig animierten, winzigen Fitzel-Soldaten an!

Petra: Bei den Fußtruppen hast Du Recht. Auch die Verwendung von Voxeln für größere Einheiten halte ich nicht unbedingt für die cleverste Idee: Einheiten wie der Mammut Mk. II wirken sehr grobkörnig. 2D-Grafik an sich finde ich nicht sonderlich „schlimm" – es wird schon seinen Grund haben, warum Westwood, Blizzard, Pyro (*Commandos*) oder die *Age of Empires*-Macher von Ensemble auch in den kommenden Monaten auf 2D setzen. Das Drehen, Zoomen und Zurechtrücken der Perspektive kostet einfach zuviel Zeit und lenkt vom Spiel ab – siehe *Dungeon Keeper 2*. Mir ist ein in vernünftiger Geschwindigkeit spielbares *C&C 3* tausendmal lieber als so manches 3D-Blendwerk. Fakt ist: Bis zum heutigen Tage gibt es kein ordentliches 3D-Echtzeitstrategiespiel, das auf Dauer überzeugt. Vielleicht schafft's ja TopWare Interactive mit *Earth 2150*.



Thomas: Dennoch – auch mit 2D würde man das schöner hinkriegen. Auf mich wirken die Hintergründe farbarm, die Karten nicht wirklich plastisch. Wo ist die Liebe zum Detail von *Alarmstufe Rot*? Wo sind beispielsweise die Soldaten, die ihre Zigarettenkippen wegschnippen oder Liegestützen machen? Und was ist aus den coolen *C&C*-Installationsprogrammen geworden – der Kopiervorgang ist inzwischen so banal wie die Installation eines Grafikkartentreibers.

Petra: Liebe zum Detail? Aber hallo – auf dem Bildschirm ist doch wirklich was los. Trümmer, Granaten und Reifen poltern Abhänge hinunter und beschädigen andere Einheiten, Lichtkegel wandern umher, Lasersalven zischen herum, Einheiten werden durchgeschüttelt, riesige Krater entstehen und so weiter. So stelle ich mir ein actiongeladenes Echtzeitstrategiespiel vor. Im unbewegten Zustand mag die Landschaft auf den Betrachter etwas trostlos wirken. Aber wehe, wenn sie losgelassen.

Thomas: Das hört sich an, als sei *C&C 3* für Dich das perfekte Echtzeitstrategiespiel. Überhaupt keine Kritik?

Petra: Doch – zum Beispiel die dünne Auswahl an Mehrspielermodi oder der fehlende Editor. Selbst die für Anfang nächsten Jahres angekündigte Zusatz-CD-ROM enthält voraussichtlich keinen Missions-Editor. Brett Sperry meint, daß es kein wirklich großes Interesse an einem solchen Editor gibt, und ist der Meinung, daß sich angesichts der riesigen Karten kaum jemand die Mühe macht und eigene Missionen kreiert.

Thomas: Die Westwood-Argumente sind einfach Quatsch – warum sollten *C&C 3*-Spieler freiwillig auf einen Editor verzichten wollen?

Petra: Also, da muß ich ganz ehrlich sagen: Sorry, Mr. Sperry, *StarCraft* hat das genaue Gegenteil bewiesen. Viele Spieler hätten sich sicher über einen einfach zu bedienenden und trotzdem komplexen Editor gefreut, so wie er etwa bei *Age of Empires* mitgeliefert wird. Immerhin macht der Geplänkelmodus durch die starken Computergegner viel Spaß – und dafür taugen die zufallsgenerierten Karten allemal. Was ist denn für Dich der Hauptkritikpunkt?

Thomas: Die relativ kurze Spielzeit der Solo-Missionen. Ein einigermaßen echtzeiterfahrener Spieler, der noch dazu die Spielgeschwindigkeit hochregelt, braucht höchstens 30 bis 40 Stunden für beide Kampagnen. Das ist im Vergleich zur Konkurrenz verdammt wenig.

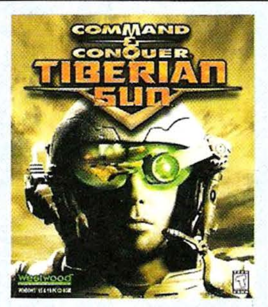
Petra: Aber diese 40 Stunden haben's in sich: *C&C 3* ist das erste Echtzeitstrategiespiel seit StarCraft, das mir wieder so richtig Spaß macht und das wieder das alte *C&C*-Fieber auslöst.

Thomas: Ja, und ich fürchte, daß ich trotz vieler kleiner Wermutstropfen die Abende der kommenden Wochen mit *C&C3*-Mehrspielerpartien zubringen werde.

Petra: Können wir uns auf folgendes Fazit einigen: *StarCraft* und voraussichtlich auch *Age of Empires 2* sind ausgereifter, anspruchsvoller, durch ihre Editoren besser ausgestattet und im Mehrspielermodus klar überlegen. Dafür brilliert *C&C 3* durch seine Spielfilm-Atmosphäre und spannendere Missionen. Dieses Flair ist es auch, was es von *KKND 2*, *Mayday*, *TA Kingdoms* und all den anderen hilflosen Nachbauten unterscheidet. Wer die beiden Vorgänger und die Mission-CDs kennt und schätzt, dem kann ich fast garantieren, daß er von *Tiberian Sun* nicht enttäuscht wird.

Thomas: Daß *Tiberian Sun* das schönste und spielbarste *Command & Conquer* aller Zeiten ist, daran habe auch ich keine Zweifel.

IHRE MEINUNG



Seit 26. August ist *C&C 3* im Handel erhältlich. Wir sind an Ihrer Meinung interessiert: Was finden Sie an *C&C 3* besonders gelungen, was weniger gut? Haben sich Ihre Erwartungen erfüllt? Schildern Sie uns Ihre Eindrücke – schreiben Sie an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort *C&C 3*, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

In der kommenden Ausgabe fassen wir zusammen, was man in den Ländern der aufgehenden Tiberium-Sonne über *C&C 3* denkt. Und das Feedback zu *C&C 3* läßt sicherlich auch nicht mehr lange auf sich warten...

System Shock 2

Schockerlebnis

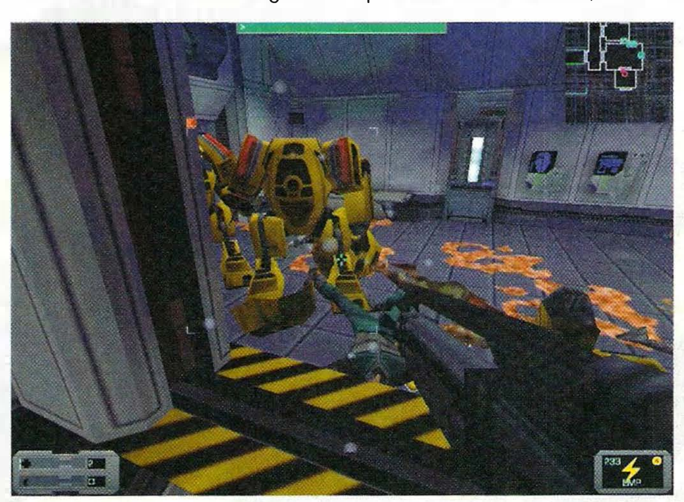
Mit System Shock kombinierte Looking Glass als einer der ersten Hersteller die Genres 3D-Action, Adventure und Rollenspiel – und landete damit einen gehörigen wirtschaftlichen Mißerfolg. Auch die Verkaufszahlen von Thief, einem der intelligentesten Vertreter des 3D-Action-Genres, blieben weit hinter den Erwartungen zurück. Kann Looking Glass mit System Shock 2 einen dritten Flop abwenden?



Man schreibt das Jahr 2114. Der erste Raumflug mit Überlichtgeschwindigkeit wird gestartet. Das Forschungsschiff Von Braun, das den neuartigen Antrieb testen soll, wurde aus Sicherheitsgründen mit dem Militärschiff Rickenbacker verbunden. Trotz zahlreicher Probleme mit dem Schiffscomputer und den Lebenserhaltungssystemen wurde der Antrieb nach etlichen Monaten im All schließlich gezündet – was zu einem offenen Streit zwischen den Forschern und den Militärs führte. Die Soldaten unter der Leitung von William Diego wollten erst die Funktionsfähigkeit des Schiffes gesichert wissen, die Forscher unter Dr. Janice Polito hingegen die Herkunft eines Funkspruchs klären, den sie aus einem weit entfernten Sonnensystem erhalten hatten. Der Spieler ist eines der Besatzungsmitglieder – und wacht erst Wochen nach dem Überlichtflug aus einem künstlichen Schlaf auf. Der Boden ist blutverschmiert, das Schiff ist ein Wrack, und alle Kameraden scheinen verschwunden zu sein. Eine E-Mail von Dr. Polito erreicht den Spieler und fordert ihn auf, sie in der Von Braun aufzusuchen. Mit einem Schraubenschlüssel bewaffnet, begibt sich der Spieler auf die Suche nach Dr. Polito. Auf dem Weg durch das Schiff sieht man wenig Erfreuliches. Überall sind Kampfspuren zu sehen, die meisten Gerätschaften sind zerstört. Durch weitere E-Mails und gefundene Logbücher erfährt man bald, wer hier gekämpft hat: Ein Computerfehler hat die Roboter an Bord umprogrammiert und aus der Medizinstation eine Art Zombie-Fabrik gemacht. Jedes Besatzungsmitglied, das sich bei einem Angriff eines Protokolldroiden oder eines Wartungsroboters verletzt hatte, wurde in der Medizinstation in einen gefühllosen, todbringenden Hybriden verwandelt.

Willkommen im Abenteuerland

Auf den ersten Blick handelt es sich bei *System Shock 2* um eines der zahlreichen 3D-Actionspiele, die sich wie *Unreal* oder *Half-Life* nur durch eine interessante Hintergrundgeschichte von den reinrassigen Actionshootern unterscheiden.



Einige Roboter haben eine wahrhaft atemberaubende Größe. Allerdings sind sie relativ behäbig und bei taktischer Vorgehensweise keineswegs unbesiegbar.



Die auf jedem Deck vorhandenen Wiederbelebungskammern sorgen dafür, daß System Shock 2 nicht zu einer Abfolge von Speicher- und Ladevorgängen mutiert.

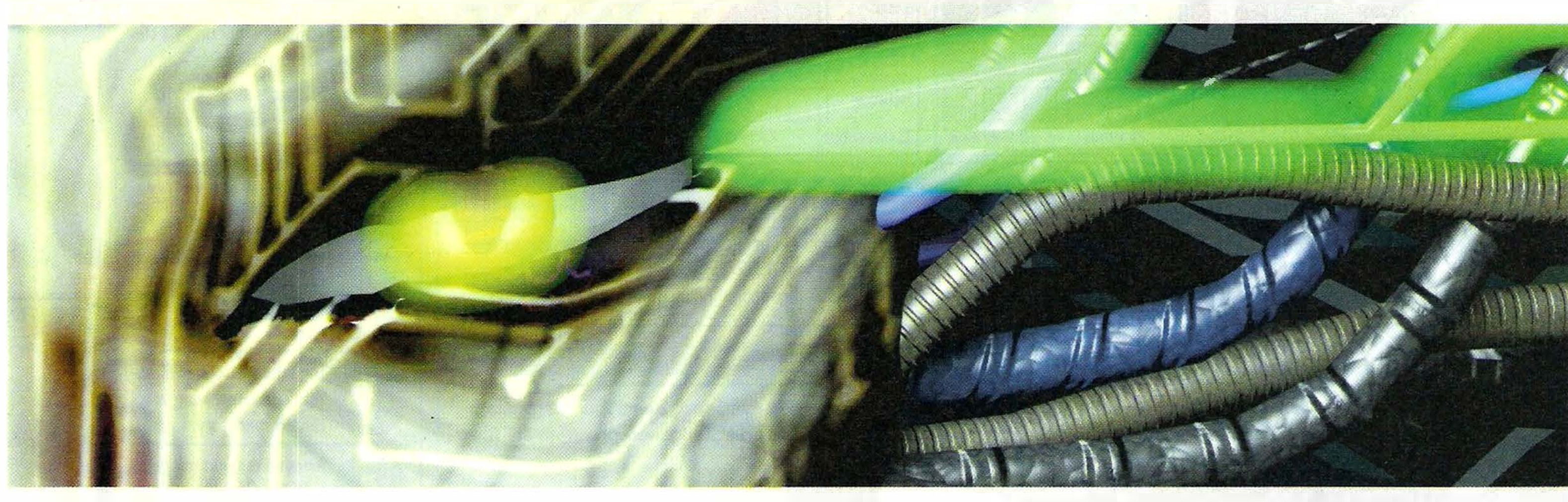


FORSCHUNG

Ab und zu findet man Gegenstände, die der Spielfigur noch völlig unbekannt sind. Die entsprechende Begabung vorausgesetzt, können solche Objekte erforscht und teilweise sogar nutzbar gemacht werden. Teilweise müssen Chemikalien eingesetzt werden, damit die Gegenstände ihre Geheimnisse preisgeben. Dazu findet sich auf jedem Deck ein Lagerraum, der in begrenzten Mengen diverse Chemikalien bereithält. Sobald ein Gegenstandstyp erforscht wurde, kann er als Medizin, als Waffe oder als Werkzeug eingesetzt werden. Manchmal liefert ein Gegenstand lediglich Informationen über einen bestimmten Gegnertyp, in diesem Fall richtet ein Treffer fortan größere Schäden an. Meist handelt es sich aber um Heilmittel oder besonders wirksame Waffen, die auch ohne Munition äußerst effektiv sind.



Die auf jedem Deck vorhandenen Chemielager bieten jeweils nur eine kleine Auswahl an.



Erst nachdem man bemerkt hat, daß das Deck nicht verlassen werden kann, zeigt sich der Adventure-Aspekt: Um den Aufzug reparieren zu können, muß die Energieversorgung wieder in Gang gesetzt werden. Diese ist dummerweise durch ein elektrisches Schott gesichert, daher muß man erst eine Batterie finden, diese aufladen und anschließend an das Schott anschließen. Die Kühlrohre des Reaktors sind geborsten, der fehlerhafte Computer hat keinerlei Gegenmaßnahmen getroffen. Also muß der Antriebscomputer vom Rest des Netzwerkes getrennt, neu programmiert und auf Notbetrieb eingestellt werden. Erst dann ist der Aufzug wieder betriebsbereit ...

Charakterstärke ist gefragt

Sobald wichtige Teilaufgaben erledigt wurden, schickt Dr. Polito sogenannte Cyber-Modules. An einigen Stellen im Spiel finden sich Upgrade-Automaten, mit denen sich die Körperimplantate des Spielers aufrüsten lassen. Wie bei einem Kaffeautomaten läßt sich mehr Geschick im Umgang mit den vier Waffenklassen, neue körperliche Fähigkeiten wie etwa Beweglichkeit oder Stärke und eine höhere Begabung für das Reparieren von Waffen oder das Hacken von Computern erkaufen. Viele dieser Fähigkeiten sind nicht unbedingt notwendig, sie können das Spiel aber drastisch erleichtern. Beispielsweise kann ein begabter Hacker das Sicherheitssystem für einige Minuten abschalten und in dieser Zeit die schiffsinternen Geschütztürme umprogrammieren. Fortan arbeiten sie für den Spieler und bekämpfen die allgegenwärtigen Roboter und Hybriden. Wer sich weder auf kämpferische noch auf technische Fähigkeiten spezialisieren will, darf mit den Cyber-Modules auch seine Psi-Begabung erhöhen. Vom einfachen Angriffs-„Zauber" über einen Teleport bis hin zur Unsichtbarkeit können insgesamt 35 verschiedene Psi-Kräfte gekauft werden. Eine gewisse Vorauswahl seiner Begabungen muß der Spieler bereits am Anfang seiner Karriere treffen. Noch vor dem Einstieg ins Spiel wählt man die Charakter-Klasse seiner Spielfigur



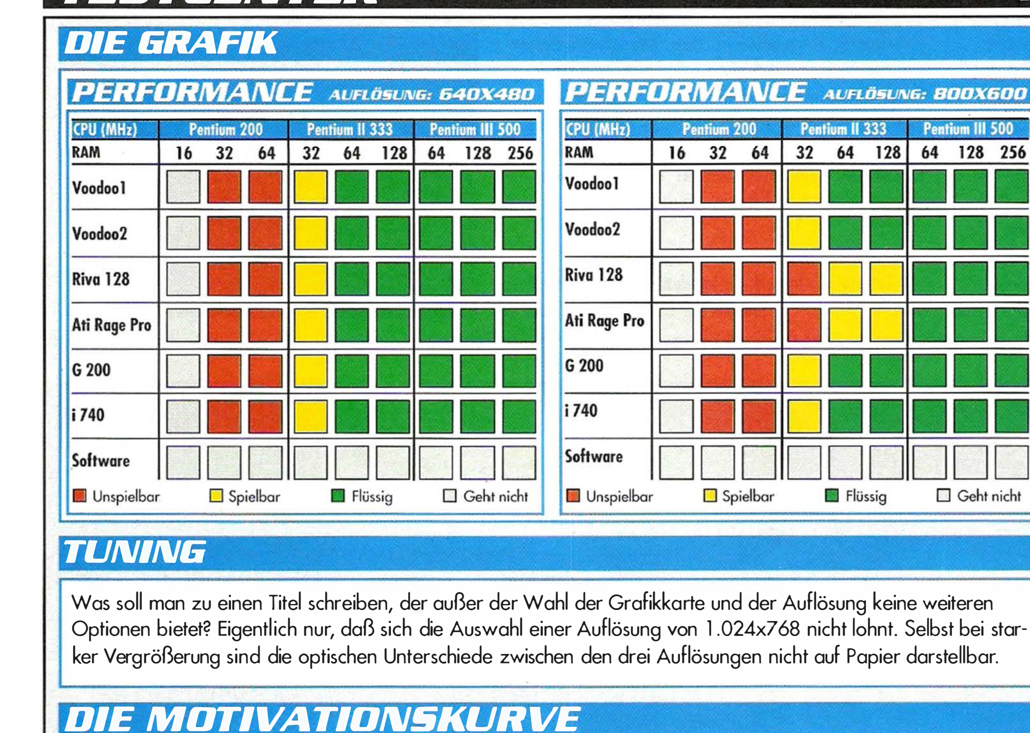
Ein Game-Boy-ähnliches Gerät kann in einer ruhigen Ecke dem Zeitvertreib dienen. Tic Tac Toe, Minesweeper und sogar eine Golfsimulation sind enthalten.



Die Darstellung der Spielfiguren ist zwar relativ eckig, die hohe Auflösung der Texturen erzeugt aber dennoch einen „lebendigen" Eindruck.

TESTCENTER — System Shock 2

DIE GRAFIK



PERFORMANCE Auflösung: 640x480

CPU (MHz)	Pentium 200			Pentium II 333			Pentium III 500		
RAM	16	32	64	32	64	128	64	128	256
Voodoo1	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo2	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Ati Rage Pro	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
G 200	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
i 740	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht

Unspielbar · Spielbar · Flüssig · Geht nicht

PERFORMANCE Auflösung: 800x600

CPU (MHz)	Pentium 200			Pentium II 333			Pentium III 500		
RAM	16	32	64	32	64	128	64	128	256
Voodoo1	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo2	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Ati Rage Pro	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig
G 200	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
i 740	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht

Unspielbar · Spielbar · Flüssig · Geht nicht

TUNING

Was soll man zu einen Titel schreiben, der außer der Wahl der Grafikkarte und der Auflösung keine weiteren Optionen bietet? Eigentlich nur, daß sich die Auswahl einer Auflösung von 1.024x768 nicht lohnt. Selbst bei starker Vergrößerung sind die optischen Unterschiede zwischen den drei Auflösungen nicht auf Papier darstellbar.

DIE MOTIVATIONSKURVE

Durch Dunkelheit, leise Geräusche und gespenstische Lichteffekte erzeugt *System Shock 2* eine spannungsgeladene Atmosphäre, die jederzeit die Motivation auf hohem Niveau hält. Selbst die „Langeweilephase" in der Mitte des Spiels hält nicht davon ab, das Action-Adventure mehrmals durchzuspielen.

Motivation: 100, 90, 80, 70, 60, 50, 40, 30, 20, 10

Spieldauer (in Stunden): 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12

Endlich ist System Shock 2 da! Nach etlichen Jahren des Wartens kann es sich ja nur um die Neuerfindung der 3D-Action handeln!

Die Gegner des ersten Decks sind ja noch recht einfach zu besiegen. Die Aufgaben und Rätsel sind leider auch nicht gerade komplex.

Die Gegner sind jetzt dermaßen stark, daß ich ständig die Regenerationsmaschinen in Anspruch nehmen muß. Ob ich wohl bei der Charaktergenerierung etwas falsch gemacht habe?

Im vierten Deck sollte ich mich doch mit jemandem treffen? Habe ich etwas übersehen? Wieso habe ich jetzt schon über die Hälfte des Schiffs kennengelernt?

Die Gegner sind immer noch so stark (bzw. ich bin noch immer so schwach), daß ich ständig die Regenerationsmaschinen in Anspruch nehmen muß.

Es geht erkennbar dem Ende entgegen. Das sorgt zwar für eine erhöhte Motivation, kommt aber dennoch ein, zwei Tage zu früh. Das nächste mal werde ich wohl auf die PSI-Eigenschaften verzichten und das ganze Raumschiff durchsuchen.

TREIBER & BUGS

System Shock 2 ist ein erfreulicher Fall für diese Rubrik. Während des Testcenters und des Tests haben wir keinen Bug finden können. In einer Zeit, in der wenige Tage nach dem Erscheinen eines Programms die ersten Patches erscheinen, ist dies eine erwähnenswerte Ausnahme.

PRO & CONTRA

Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen:


Stimmungsvolle Lichteffekte – die nur in dunklen Räumen erkennbar sind


Grafik und Sound erzeugen eine nervenzerreißende Spannung


Gut gestaltete Level mit sinnvoller Gegneranzahl

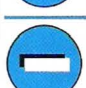

Logische Rätsel mit direktem Zusammenhang zur Hintergrundstory

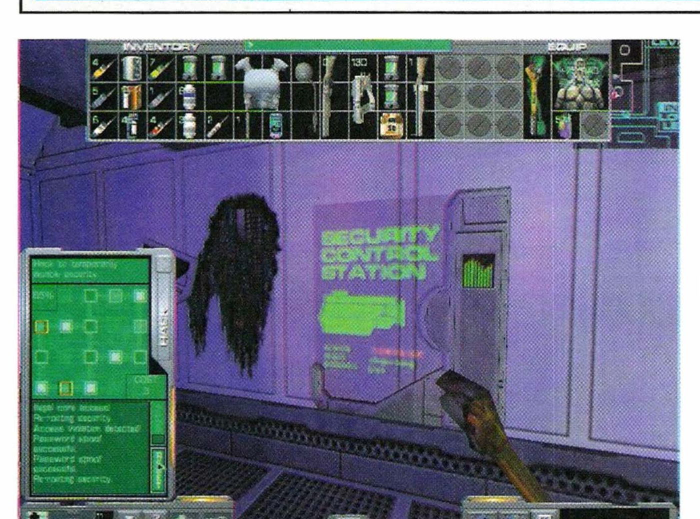

Innovatives, gut ausgearbeitetes Charakter-Entwicklungssystem


Die Charakter-Klassen gewährleisten auch beim erneuten Spielen Spielspaß


Vergleichsweise schlichte Grafiken mit 2D-Explosionen


Grafikdetails lassen sich nicht an die Hardwareleistung anpassen


Die Spieldauer ist mit etwa 15 Stunden relativ gering



Das Hacken von Computersystemen, Geschütztürmen und Verkaufsautomaten ist ein wichtiges spielerisches Element, aber leider ist es komplett zufallsgesteuert.

aus, mit der die Mindestbegabungen und die körperlichen Eigenschaften festgelegt werden. Durch den Einsatz der Cyber-Modules können neue Begabungen erworben werden, zum Experten wird man aber nur, wenn man jene Module dazu verwendet, die von Beginn an vorhandenen Fähigkeiten weiter auszubauen.

Informationsmanagement

Looking Glass konnte bereits mit *Ultima Underworld*, *System Shock* und *Thief* Erfahrungen mit 3D-Actionspielen sammeln, die Bedienung des komplexen Programms fällt daher erfreulich leicht. Eine leicht verständliche Oberfläche zeigt auf einen Blick alle eingesammelten Gegenstände, die Position der Spielfigur auf dem aktuellen Schiffsdeck sowie den körperlichen und geistigen Zustand. Das Abrufen von E-Mails, Logbüchern, Aufgabenlisten und anderen Informationen ist mit wenigen Mausklicks zu bewerkstelligen, so daß auch in hektischen Situationen stets der Überblick behalten werden kann. Die Bewegung durch die teilweise verwinkelten und sehr großen Levels erfolgt mit einer frei konfigurierbaren Kombination von Tastatur und Maus, wobei man mit gerade einmal fünf verschiedenen Tasten auskommen kann. Um sämtliche Möglichkeiten des Spiels auszunutzen, müssen allerdings fast 50 Ta-



IM VERGLEICH

Half-Life
Jedi Knight
Thief
Unreal
System Shock 2

Obwohl *System Shock 2* auf einer weiterentwickelten *Thief*-Engine basiert, wirken die Grafiken längst nicht so lebendig und detailliert. Statt dessen erinnert das Spiel optisch an *Half-Life*, mit dem es auch inhaltliche Ähnlichkeiten aufweist. Auch mit *Jedi Knight* läßt sich *System Shock 2* vergleichen, nicht zuletzt wegen der Jedi- bzw. Psi-Kräfte. *Unreal* gehört ebenfalls in die Riege der anspruchvolleren 3D-Actionspiele, die Anforderungen an die Intelligenz des Spielers sind bei den beiden Looking-Glass-Titeln aber definitiv am höchsten.

Referenzklasse Oberklasse Gehobene Mittelklasse Mittelklasse Unterklasse



Die Gestaltung der Innenräume ist trotz der hohen Texturauflösung nicht ganz zufriedenstellend ausgefallen. Die Räume wirken zu steril und leblos.

sten verwendet werden, so einfach wie in reinrassigen Actionspielen fällt die Bedienung des Spiels daher nicht.

Klinisch rein

System Shock 2 basiert auf der gleichen Grafikengine wie *Thief – The Dark Projekt*. Man hätte also eine sehr filigrane, zeitgemäße Leveldarstellung erwarten können. Statt dessen zeigt das Programm sehr glatte, schlichte Grafiken, die nicht einmal vor einigen Jahren Erstaunen ausgelöst hätten. Natürlich ist ein Raumschiff kein mittelalterlicher Palast und verfügt über keinerlei Fachwerke oder Sandsteinmauern. Daß aber die fünf Decks der Von Braun nahezu identisch aussehen und nicht einmal in den Mannschaftsräumen Teppiche ausliegen, ist ärgerlich und überaus enttäuschend. Die Texturen sind zwar sehr detailliert, aber auch sehr sauber, kühl und steril. Die Darstellung ist insgesamt extrem dunkel, nur gelegentlich erhellt eine flackernde Leuchtstoffröhre die Szenerie. Daher ist man gezwungen, wie gebannt auf den Bildschirm zu starren, um im Dunkel des Schiffs jede noch so kleine Bewegung zu entdecken. Nicht zuletzt durch diesen Umstand schafft es die Grafik, eine filmreife Gänsehaut-Atmosphäre zu erzeugen.

Das Ohr spielt mit

Die Geräuschuntermalung trägt ihren Teil zu der Spannung bei. Die schlurfenden Geräusche der Hybriden, das leise Surren der Roboter und die undefinierbaren Geräusche der Von Braun ergeben einen fast schon beängstigenden Geräuschbrei, der an Filme wie *Alien* erinnert. Ein 3D-Sound-System oder wenigstens ein gutes Stereo-System ist für *System Shock 2* dringend anzuraten, da die Geräusche oftmals die einzige Möglichkeit sind, Gegner oder Überwachungskameras zu orten. Die Hintergrundmusiken wird man daher trotz ihrer hohen Qualität und spannungsgeladenen Melodien bald ausschalten – das Überleben ist einfach wichtiger.

Harald Wagner

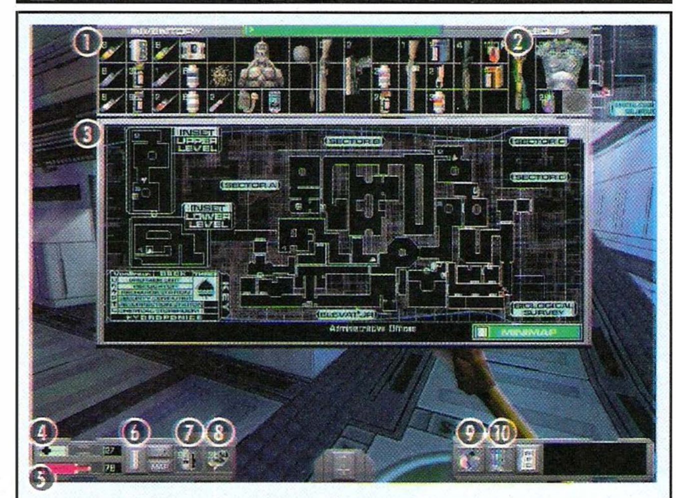
STATEMENT

Endlich kann ich mich wieder von schlurfenden Mutanten durch sterile Flure und von schweigenden Maschinen an den Rand des Wahnsinns treiben lassen. Das wohlige Grauen hat mich zurück! Allerdings stehen die überwältigende Atmosphäre und die schaurig-fesselnde Story von *System Shock 2* im krassen Gegensatz zu seinem Umfang. Innerhalb eines langen Wochenendes herrschte Ruhe im grafisch angestaubten Raum – sehr unbefriedigend, das. Selbst die schönen Ideen im Rollenspiel-Stil können da nicht besänftigen. Ich will mehr Spiel!

STATEMENT

Wie bereits sein Vorgänger ist auch *System Shock 2* eine harte Belastungsprobe für die Nerven. Wenn man schon vor einem harmlosen Fliegenschwarm panisch flüchtet, zeugt das von der atemberaubenden Atmosphäre des Spiels. Der Schwierigkeitsgrad ist dabei angenehm hoch – und wenn man wie ich die Eigenschaften der Spielfigur in eine völlig falsche Richtung entwickelt, ist *System Shock 2* nur mit sehr viel Mühe zu gewinnen. Dennoch war ich schon nach etwa 15 Stunden am Ende des Spiels angelangt, was zwar eindeutig zu schnell ist, aber auch zum erneuten Spielen einlädt.

DIE OBERFLÄCHE



1 Die Größe des Inventars nimmt mit steigender Stärke zu
2 Ausrüstungsgegenstände nutzen sich im Lauf der Zeit ab
3 Die Automap gestattet keine schriftlichen Anmerkungen
4 Gesundheitspunkte werden durch Medizin und Nahrung zugeführt
5 Psi-Kräfte können nicht automatisch generiert werden
6 Die Forschung führt zu besseren Kampftechniken
7 Mit gefundenem Geld kann Munition und Nahrung gekauft werden
8 Cyber-Module dienen dem Verbessern der Begabungen
9 Die Nachrichtenverwaltung dokumentiert die Hintergrundgeschichte
10 Die Schlüsselverwaltung ordnet die bis zu zehn Schlüssel eines Levels

SPECS & TECS

Software		Single-PC	1
Direct3D	●	ModemLink	-
3Dfx Glide		Netzwerk	-
AGP		Internet	-
Cyrix 6x86	●	Force Feedback	
AMD K6-2	●	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 316 MB

EMPFOHLEN
Pentium II 400, 128 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 498 MB

VERGLEICHBAR MIT
Half-Life, Thief

RANKING

Action-Adventure

Grafik	78%
Sound	85%
Steuerung	83%
Multiplayer	- %
Spielspaß	89%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 90,-



The Atari Collection



Für Kenner Kult: der Paperboy.

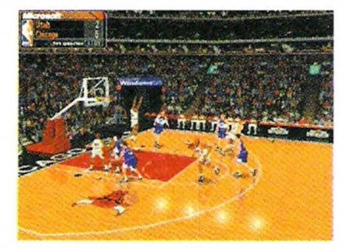
Wenn aus Männeraugen Tränen kullern, ist die Schuld meist in der Rätselhaftigkeit des „schwachen" Geschlechts zu suchen. Andernfalls jaunert das Häuflein Elend in diesen Momenten scheinbar vergangenen Epochen hinterher, in denen noch „wahrhaft fesselnde" Actionspiele wie *Paperboy*, das völlig chaotische Beinahe-Rollenspiel *Gauntlet* oder der Geschicklichkeitstest *Marble Madness* ein bißchen Licht in die alltägliche Tristesse brachten. Doch Rettung naht für wehmütige Veteranen: Hersteller Midway will mit seiner *Atari Collection 2* eine perfekte Mixtur gefunden haben, um das verrostende Rad der Computerzeit zurückzudrehen. In der neuen Klassiker-Sammlung sind neben oben genannten Urzeittiteln das Skateboard-Spielchen *720 Grad*, die Ballerei *Vindicators* und das äußerst bleihaltige Autorennen *RoadBlasters* (ein Vorläufer von *Carmageddon*) enthalten. All diese Produkte avancierten einst zu Kultobjekten und sorgen bei Liebhabern noch heute für nostalgisch verklärte Augen. Grafik und Sound entsprechen allerdings zu hundert Prozent den urigen Atari-Originalen, genauso wie die unglaublich schwammigen Steuerungen und die simplen Spielabläufe. Womit sich ganz nebenbei der Kasus Knacksus enthüllt: Ist Ihnen ein bloßes Stückchen digitale Vergangenheit tatsächlich 50 Märker wert? Angesichts der Tatsache, daß Ihre kindliche Begeisterung über die Vertrautheit nach einer halben Stunde verflogen sein wird, muß die Antwort eigentlich Nein lauten. Nun ja, eigentlich eben. (as) ■

RANKING



INFO
GT Interactive, Arcade,
Preis: ca. DM 50,-

NBA Inside Drive 2000



Nur selten wird der Raum so gut genutzt.

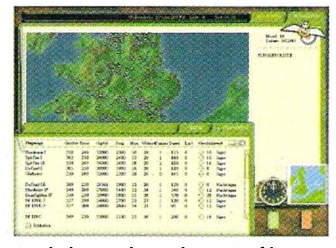
Microsofts jüngste Sportspieloffensive macht auch vor dem Basketball nicht halt. Während die Fußballsimulation *International Football 2000* mit einer guten Raumaufteilung, glaubwürdig agierenden Spielern und natürlich einem realistisch springenden Ball glänzen kann, fehlt genau dies der Basketballsimulation aus gleichem Hause. Wie Grundschüler rennen die Spieler der San Antonio Spurs oder der New York Knicks dem Ball hinterher, verlieren diesen auch ohne Bedrängnis und verzichten sogar in der Offensive darauf, den vorhandenen Raum aufzuteilen. So ist natürlich kein vernünftiges Paßspiel möglich, und der Spieler muß den Ball ganz ohne Computerunterstützung unter den gegnerischen Korb tragen. Immerhin ist die Bedienung sehr unkompliziert ausgefallen und die Spielfiguren reagieren mit nur minimaler Verzögerung und werfen den Ball fast immer zum vorgesehenen Ziel. Auf die Berechnung der Flugbahn wurde offensichtlich weniger Wert gelegt als auf die Bedienung. Das Sportgerät bewegt sich nämlich auffallend eckig durch die Lüfte und führt nach jedem Verlassen der Spielerhand einen kleinen Hüpfer aus. Derartige Ausfälle sind zwar ärgerlich, aber nicht spielentscheidend. Ein echtes Highlight ist hingegen die Sprachausgabe: Die zwei Moderatoren kommentieren jeden Spielzug, machen witzige Bemerkungen über das (Un-)Vermögen der Mannschaften und erzeugen zusammen mit der gelungenen Grafik die Atmosphäre einer Fernsehübertragung. (hw) ■

RANKING



INFO
Microsoft, Sportspiel,
Preis: ca. DM 90,-

Battle of Britain



Geschichtsstunde mit dröger Grafik.

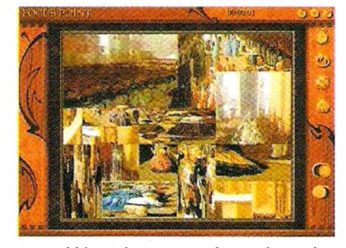
In dem Strategiespiel *Battle of Britain* von Talonsoft beschäftigen Sie sich mit dem Luftkampf zwischen dem Dritten Reich und Großbritannien in den Jahren 1940 und 1941. In zwei Kampagnen übernehmen Sie entweder in der Rolle des Air Chief Sir Hugh Dowding das Kommando über die Königliche Luftwaffe Englands oder versuchen als Hermann Göring, mit Hilfe gezielter Bombeneinsätze und Flugangriffe Ihren Gegner in die Knie zu zwingen. In beiden Fällen ist es Ihre Aufgabe, Einsatzpläne zu erstellen und sich um Nachschub für Ihre Truppen zu kümmern. Man tut dies in erster Linie, indem man sich durch zahlreiche Menüs klickt und seine Einheiten auf einer großen Übersichtskarte (die alles andere als übersichtlich ist) beobachtet. Da Talonsoft trotz der hohen Komplexität sowohl auf ein Tutorial als auch auf Hilfestellungen im Spiel verzichtet hat, bleibt einem nichts anderes übrig, als sich der Lektüre des 140 Seiten starken Begleitbuches zu widmen, wenn man das Karten-, Text- und Menü-Chaos von *Battle of Britain* verstehen will. Grafik und Sound des trockenen Strategicals sind extrem nüchtern und schmucklos gehalten; auf Effekte jeglicher Art wurde komplett verzichtet. Dies ist zwar angesichts der heiklen Thematik des Spiels und der Gefahr, schnell in effekthaschende Geschmacklosigkeit abzugleiten, verständlich. Andererseits wird *Battle of Britain* hierdurch zu einer ausgesprochen drögen Angelegenheit, die wohl nur Geschichtsprofessoren und Hobby-Historiker interessieren dürfte. (as) ■

RANKING

Spielspaß 58%

INFO
Talonsoft, Strategie,
Preis: ca. DM 80,-

Pandoras Box



Das Bild besteht aus einzelnen Schnipseln.

Bei *Pandoras Box* handelt es sich um eine auffallend lieblos aufgemachte Sammlung verschiedenster Denkspiele. Bekannte Kunstwerke aus aller Herren Länder wurden in Scheiben oder Streifen zerschnitten und müssen in insgesamt zehn verschiedenen Puzzle-Typen wieder in eine erkennbare Form gebracht werden. Neben dem herkömmlichen 2D-Puzzle gibt es runde Verschiebepuzzles und Sortieraufgaben im dreidimensionalen Raum, manchmal müssen aber auch einfach nur geometrische Formen in einem Gemälde erkannt werden. Der Schwierigkeitsgrad steigt von einem anfangs sehr niedrigen Niveau in frustrierende Höhen, da einige der zusammenzusetzenden Bildern einer farblosen Strukturtapete ähneln. In die Mausbedienung der einzelnen Rätsel führt jeweils ein interaktives Tutorial ein, sie ist innerhalb weniger Minuten zu erlernen. Die musikalische Untermalung ist nicht so gut gelungen: Die meist altertümlichen Melodien passen zwar zu den Kunstwerken und zu der übrigen Gestaltung des Spiels, für die Ohren ist die Dauerberieselung aber eine echte Qual. Nicht einmal die Hardwareanforderungen orientieren sich an dem für derartige Spiele gebräuchlichen Maß: 540 MByte Festplattenspeicher verlangt das Programm für seinen flüssigen Ablauf. Geduldige Zeitgenossen, die ihre grauen Zellen auf Trab halten wollen, finden mit herkömmlichen Brettspielen und echten Puzzles eine anspruchsvollere Unterhaltung. Kinder, für die das Spiel wohl gedacht war, werden kaum die notwendige Geduld dafür aufbringen. (hw) ■

RANKING



INFO
Microsoft, Denkspiel,
Preis: ca. DM 80,-



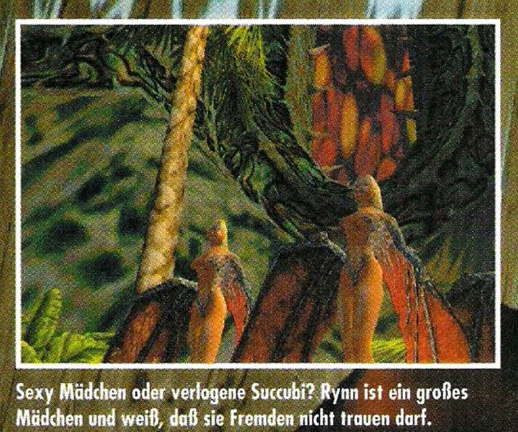
Drakan – Orden der Flammen

Zwei wie Pech und Schwefel

Horden wilder Trolle plündern das Heimatdorf der jungen Rynn und kidnappen ihren kleinen Bruder. Ohne zu zögern, zückt sie ihr Schwert und macht sich auf den Weg, um dem Drahtzieher dieser üblen Aktion Manieren beizubringen und dabei das Geschwisterchen zu befreien. Wer jetzt einen weiteren Tomb-Raider-Klon erwartet, ist auf dem völlig falschen Drachen: Mit tausend tollen Features im Gepäck schwingt sich Drakan auf, um den Genre-Olymp zu erreichen und Frau Crofts Dauerherrschaft zu beenden.

Neben Schwert, Streitaxt und Bogen kann Rynn auch einige effektvolle und optisch brillante Zaubersprüche anwenden.





Sexy Mädchen oder verlogene Succubi? Rynn ist ein großes Mädchen und weiß, daß sie Fremden nicht trauen darf.

Der Zauberer und Ordenshüter Rimril gibt dem wagemutigen Team einige wertvolle Tips für das Fortkommen im Inselreich.

Dafür, daß Rynn als Heimatvertriebene in die weite Fantasy-Welt ausziehen muß, zeichnet ein wenig einnehmender Herr namens Narvros verantwortlich. Diesem mächtigen Zauberer und seiner Dunklen Union aus teuflischen Kriegstreibern und Menschenfeinden gelang es, den friedenstiftenden Orden der Flammen unterzubuttern und das Land Drakan damit ins Chaos zu stürzen. Seitdem der Orden von der Bildfläche verschwunden ist, regieren Monster wie axtschwingende Wartoks, heimtückische Aasfresser und skrupellose Giganten über die Welt, in der einst Menschen und Drachen harmonisch zusammenlebten. Zu Beginn müssen Sie Rynn ordentlich mit Waffen und Rüstung ausstaffieren, bevor sie sich auf die Suche nach dem Drachen Arokh machen kann. Diesen gilt es aus seiner Versteinerung zu befreien und für eine Abenteuerreise durch die neun verschiedenen Reiche der drakanischen Welt zu gewinnen.

Smile & Fly

Haben Sie sich erst einmal auf den Rücken des freundlichen Reptils geschwungen, dann ist die Reise durch prachtvolle Bergschluchten und über grüne Auen kaum anstrengender als ein Pauschalflug nach La Palma. Auch die Gegner auf dem Boden können mit ein paar Feuerstößen aus Arokhs Maul zu einem Häuflein Asche zerbrutzelt werden. Der Drache wird auf leicht zugängliche Weise mit einer Kombination aus Maus- und Tastatursteuerung über Tannenwipfel und Gletscher gelenkt. Dabei ist im Bezug auf seinen Gesundheitszustand unerheblich, ob er gelegentlich an einer seitlichen Felswand aneckt. Bedenklicher ist es eher, wenn Rynns Lebensenergie zur Neige geht, weil beider Leben durch einen magischen Schwur derart miteinander verbunden sind, daß der eine im wahrsten Sinne des Wortes nicht ohne den anderen sein kann. Während Sie Arokh als schnelles Reittier zu Lande mißbrauchen können, paßt das Riesenviech leider nicht durch jede Höhlenöffnung. So muß sich Rynn im dritten Kapitel größtenteils zu Fuß durch das gigantische unterirdische Labyrinth der Grimstone-Minen schlagen, während Arokh vor dem Höhleneingang wartet und Krällchen dreht. Kommt die tapfere Amazone an einem anderen Punkt wieder aus dem Berg heraus, fliegt der treue Kumpan auf Pfiff oder Lockruf eilends herbei. Das Aufsatteln ist kinderleicht, da man dieses in der Realität so anstrengende Geschäft hier automatisieren kann.

Über Stock und über Stein

Die Fortbewegung am Boden stellt für die Heldin ebenfalls kein Problem dar. Wie in *Heretic 2*, *Outcast* oder gängigen Ego-Shootern ist es möglich, die Heldin aus der *Tomb Raider*-Perspektive mit den Pfeiltasten vorwärtszubewegen und gleichzeitig die Kamera mit der Maus zu justieren; Sie können Rynn sogar ins Gesicht schauen, was in *Tomb Raider 3* bekanntermaßen nicht ohne weiteres möglich ist. Die Bewegungsabläufe sind bei den beiden Abenteurerinnen allerdings sehr ähnlich, denn auch *Drakans* Hauptfigur kann laufen, springen, sich ducken, schwimmen und Leitern hochklettern. Dies macht sie

FIGUREN

Drakan	Tomb Raider 3	Deathtrap D.

Sowohl Lara als auch Rynn sind beide recht detailliert gestaltet. Dagegen wirkt Red Lotus aus *Deathtrap Dungeon* deutlich eckiger. Die Gegner sind in allen drei Titeln etwas klobig.

EFFEKTE

Drakan	Tomb Raider 3	Deathtrap D.

Der Licht- und Feuerzauber von *Drakan* ist wirklich erste Sahne. Zwar gibt es auch in *Deathtrap Dungeon* einige nette Effekte, aber Surreal setzt neue Maßstäbe fürs Genre.

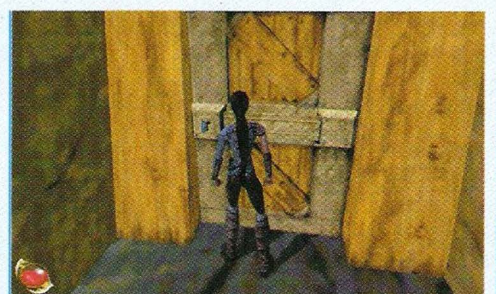
UMGEBUNG

Drakan	Tomb Raider 3	Deathtrap D.

Die Landschaften sind in Drakan weitaus abwechslungsreicher als in *Tomb Raider 3*. Auch die Texturen weisen hier deutlich mehr ideenreiche Detailsauf als in den beiden Eidos-Titeln.

RÄTSELRATEN MIT RYNN

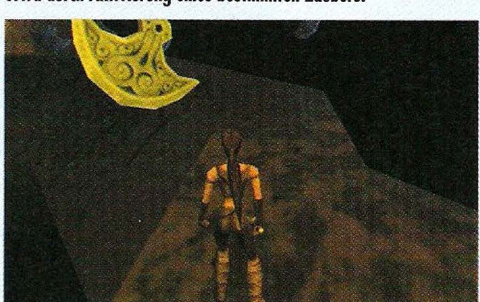
Neben den zumeist dominierenden Kämpfen gibt es zahlreiche Rätsel zu lösen, von denen einige recht originell gestaltet sind. Schwierigkeiten dürften die meisten nicht bereiten, da sich die Lösung zumeist aus dem Spielgeschehen ergibt und demgemäß kopfloses Herumirren selten erforderlich sein wird.



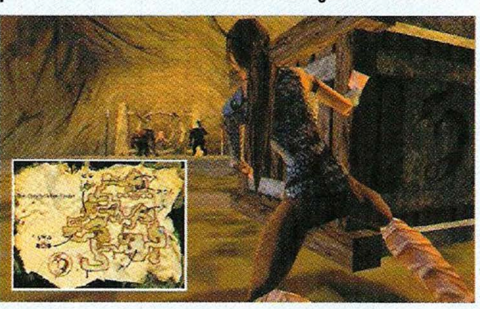
Neben dem obligatorischen Schalterdrücken und -umlegen müssen einige Tore und Türen auf originelle Weise geöffnet werden, etwa durch Aktivierung eines bestimmten Zaubers.



In den Minen müssen Sie eine komplexe Maschine zerstören. Dazu ist es vonnöten, daß Sie die Höhe von vier Plattformen justieren und anschließend rasch die richtigen Hebel ziehen.



Tomb-Raider-typische Hüpf- und Duckrätsel gibt es auch in Drakan, allerdings in Maßen. Gelegentlich schwingen Riesenäxte durch die Luft, oder es kommen Säbel aus der Wand.



Einige Zwischensequenzen offenbaren wichtige Informationen. Zumeist geht es darum, den richtigen Weg zum richtigen Ort zu finden. Eine Zusatzkarte leistet hier wahrlich hilfreiche Dienste.

mit einiger Anmut, so daß man stets das Gefühl hat, daß sie in diese Umgebung hineinpaßt wie ein Feuerpfeil in das Herz eines tückischen Wartoks. Das Inventar ist ebenfalls leicht zu bedienen, wird es doch während des Spiels ohne dessen Unterbrechung geöffnet. Rynn wendet sich dann dem Betrachter zu und präsentiert ihr Arsenal an Waffen sowie die übrigen Gegenstände wie Schlüssel oder Zauberkristalle. Ein einfacher Klick auf das gewünschte Objekt reicht aus, damit sie es zur Hand nimmt.

Paar aufs Maul

Natürlich kann die zwar recht sportliche, jedoch eher schmalschultrige junge Dame nicht grenzenlos Waffen in die Taschen packen, sondern muß sich unter Umständen erst von einem ollen Säbel trennen, bevor sie ein Feuerschwert einsackt. Auch Arokh kann sein Waffenarsenal aufstocken; dieses besteht aus Atemstößen unterschiedlicher Geschmacksrichtung wie Feuer, Eis oder Giftgas (s. Kasten „Multi-Rynn"). Bewegt sich Rynn auf dem Boden, kann sie sich



Um in eine neue Welt überzuwechseln, müssen die beiden Hauptfiguren häufig magische Portale benutzen, was stets zu den optischen Leckerbissen des Spiels gehört.

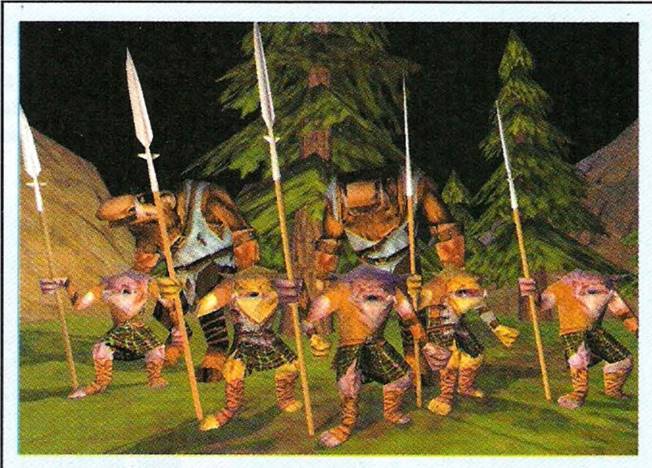
auf über ein Dutzend Schlag-, Hieb- und Schußwaffen verlassen. Besonders im Kampf gegen die flinken Aasfresser eignet sich ein langes Zweihandschwert, während man die Wartoks am besten mit der Axt von der Seite angreift. Taktik spielt in *Drakan* ebenfalls eine große Rolle, denn besonders taffen Gegnern kann Rynn etwa dadurch ausweichen, daß sie sich hinter deren Rücken vorbeischleicht und damit eine offene Konfrontation vermeidet. Während gegen die verschiedenen feindlichen Drachen nur entweder ein Dutzend Feuerpfeile oder ein heftiger Atemstoß aus Arokhs Maul helfen, kann man die unbezwingbar erscheinenden Giganten mit einem Trick zu Fall bringen: Während sie Felsbrocken, Bäumen und sogar lebende Wartoks auf die Heldin zu werfen versuchen, schießen Sie einfach einen Feuerpfeil in das in der Nähe befindliche Pulverfaß und jagen das dumme Monster auf diese Weise zum Teufel. Allerdings sind nicht alle Feinde so blöd. Es kann durchaus geschehen, daß Sie einen Raum betreten und ein einzelner Kobold nach hinten läuft, um Alarm zu schlagen und Verstärkung herbeizurufen. Die verschiedenen Levelbosse sind natürlich nicht so leicht kleinzukriegen, doch zum Glück verfügt Rynn über einige Zaubermittelchen wie den Eiskristall, dessen Einsatz zum sofortigen Gefrieren des Gegners führt.

Muntere Rätselei

Drakan erschöpft sich jedoch nicht in wildem Gemetzel. Wie in *Tomb Raider 3* sind einzelne Rätsel zu lösen, die zum Teil recht originell gestaltet sind (s. Kasten „Rätselraten mit Rynn"). So müssen Sie etwa eine Maschine in Gang setzen, um über deren auf- und absteigende Zylinder zur gegenüberliegenden Seite hüpfen zu können. Die Missionsziele werden nicht nur in hervorragenden Zwischensequenzen deutlich erklärt, sondern zudem auf der hübschen Übersichtskarte verzeichnet. Beispielsweise müssen Sie



GESCHLECHTERKAMPF



Obwohl es eine Menge verschiedener Rätsel zu lösen und einige Hüpfspielchen zu bestreiten gilt, nehmen die Kämpfe Rynn doch die meiste Zeit in Anspruch. Dabei geht es allerdings nicht darum, in *Diablo*-Manier wilde Maus-Klickorgien durchzuführen. Entscheidend ist es, mit taktischem Kalkül und der richtigen Waffenwahl angemessen auf den jeweiligen Gegner zu reagieren. Im folgenden wollen wir Ihnen einige typische Kampfsituationen sowie diverse Konkurrenten vorstellen.



In der Spinnenhöhle finden Sie natürlich viele der sonst nützlichen Gliedertiere. Aufgrund ihrer enormen Größe empfiehlt es sich, sie mit einer langstieligen Hiebwaffe zu zermanschen.



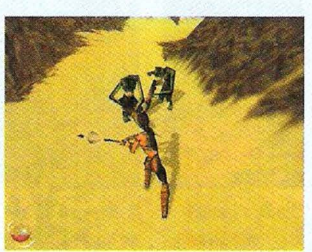
Manche Kreaturen läßt man besser nicht zu nahe kommen. Der Bogen ist hier die geeignete Waffe. In späteren Levels finden Sie neben den gewöhnlichen auch Feuer- und Eispfeile.



Wenn sich Rynn hinter dem Rücken eines Gegners vorbeischleicht, erspart sie sich wildes Herumgekloppe. Natürlich kann sie diesem Wartok auch eins mit der Streitaxt überbraten.



Nach dem Kampf gegen den Ritter in den Verliesen verfügen Sie über ein feuriges Instrument. Mit diesem Flammenschwert können Sie diesen feigen Orc rasch in den Orkus zu schicken.



Während die Aasfresser zu Beginn für Ärger sorgen, haben Sie es später mit armbrustbewehrten Kobolden zu tun. Hier hilft eine ordentliche Watsche mit dem Streitkolben.



Solch einen Giganten sollten Sie eigentlich nie zu nahe kommen lassen. Dieser Koloß wirft sogar mit Felsbrocken und schmeißt Rynn gegen die nächste Wand, wenn er sie erwischt.

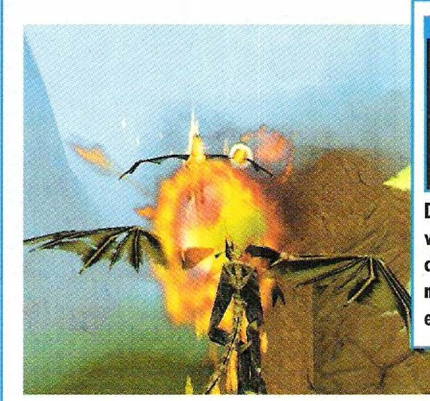


MULTI-RYNN

Wie *Die by the Sword* und *Heretic 2* verfügt auch *Drakan* über einen soliden Mehrspielermodus. Im lokalen oder offenen Netzwerk können bis zu acht Teilnehmer gegeneinander antreten. *Drakan* könnte hier durchaus eine ähnliche Langzeitmotivation entwickeln wie die id-Shooter, denn bereits in der Verkaufsversion befinden sich zehn Karten sowie drei interessante Spielmodi. Zudem listet die neueste Version von Gamespy bereits einige Internet-Server auf, die *Drakan* anbieten. Nähere Informationen erhalten Sie u. a. unter www.planetdrakan.de.

DRACHEN-DUELL

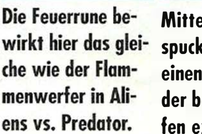
In diesem Modus kämpfen Sie in den höchsten Bergregionen als Drache gegen andere Drachen. Verschiedene Runen stehen Ihnen dabei als Power-Ups zur Verfügung (s. nebenstehenden Kasten). Hier kommt es vor allem darauf an, daß Sie die Steuerung des Riesenviechs im Griff haben.



Die Feuerrune



Die Feuerrune bewirkt hier das gleiche wie der Flammenwerfer in Aliens vs. Predator.



Die Lavarune



Mittels Lavarune spuckt der Drache einen Feuerball, der beim Auftreffen explodiert.

Die Eisrune

Ein heftiger Atemstoß bei aktivierter Eisrune läßt den Gegner augenblicklich gefrieren.

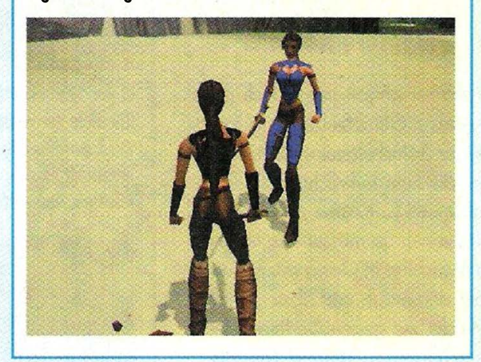
MASTER OF THE DRAGON

Dieser Spielmodus ist bei weitem der originellste: Sie kämpfen am Boden gegen Ihre Kontrahenten im Rynn-Kostüm und versuchen, als erster einen bereitstehenden Drachen zu besteigen. Mit diesem bekämpfen Sie dann Ihre Gegner aus der Luft. Werden Sie abgeschossen, ist der glückliche Schütze der neue Drachenmeister.



DEATHMATCH

Wie in Die by the Sword oder Deathtrap Dungeon hacken und schlachten Sie sich hier durch Ihre muntere Gegnerschaft. Verschiedene Waffen und Power-Ups sind überall auf den abwechslungsreich gestalteten Karten versteckt. Zuvor können Sie Ihre Rynn-Spielfigur nach eigenem Gutdünken definieren.



FIT FOR FUN

Damit Rynn im Kampf gegen die Vielzahl an Unholden stets gut gerüstet ist, gibt es ein paar nützliche Goodies in abgelegenen Höhlen oder schwer zugänglichen Katakomben zu entdecken.

Flammenkristall



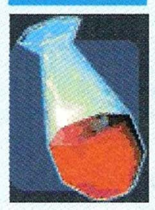
Manche Levelbosse lassen sich nur mit diesem seltenen, aber wirkungsvollen Zauberwerkzeug niederringen.

Blitzkristall



Dieser Zauber sendet Blitze in alle Richtungen aus, wodurch Rynn gleich mehrere Gegner auf einmal erledigt.

Gesundheitstrank



Um ihre Lebenskraft wiederherzustellen, muß Rynn ab und zu dieses erdbeersaftfarbene Gebräu schlürfen.

Unsichtbarkeitstrank



Rynn wird für eine kurze Dauer unbezwingbar, wenn sie sich diese urinfarbene Plörre hinter die Binde gießt.

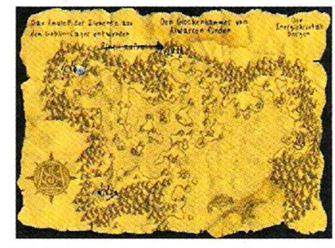
im fünften Level den Glockenhammer in der Totenstadt finden, bevor Sie sich auf die Suche nach dem Amulett der Elemente machen können. Zusätzlich zu solch langwierigen Unternehmungen können Sie Nebenquests erledigen, bei denen es beispielsweise darum geht, eine bestimmte Zauberwaffe an einem abgelegenen Ort zu finden. Da alle Anweisungen klar formuliert werden, kommen Sie selten in die Verlegenheit, ratlos in der riesigen *Drakan*-Welt herumzuirren und Vergnügungsflüge auf dem Drachen zu unternehmen. Dies kann allerdings recht unterhaltsam sein, denn allein die atemberaubende Landschaft ist es wert, daß man sie mit interessiertem Wohlgefallen beachtet. Die Texturen sind liebevoll gestaltet, die Oberflächen von Gewässern, Berghängen oder grünen Wiesen wirken ausnehmend realistisch, und die Spezialeffekte erreichen mitunter durchaus *Unreal*-Qualität.

Die Concorde unter den Grafikengines

Besonders bei den Kämpfen mit dem Feuerschwert oder den verschiedenen magischen Gegenständen blitzt und spritzt es in leuchtenden Farben. Das Design der Figuren ist in den meisten Fällen gelungen, doch haben insbesondere die häufig anzutreffenden Wartoks allzu viele Ecken und Kanten. Die Animationen der Figuren gehören hingegen zur Spitzenklasse, denn die verwendete STOMP-Technologie ermöglicht filmreife Bewegungen sowie einen nahtlosen Übergang zwischen Cutszenen und interaktiven Sequenzen. Surreal hat also Überragendes geleistet, denn ein sehr großer Teil der Spielhandlung findet im Freien statt, und bekanntlich kostet die Berechnung solcher Freiluftkarten enorme Rechenpower. Dennoch wird *Drakan* auf Systemen ab etwa einem Pentium 200 MMX schnell genug laufen, wobei über ein Dutzend verschiedener Auflösungen – von 640x480 bis zu 1.600x1.200 Pixeln – zur Aus-



Immer wieder muß Arokh feindliches Geflügel in den Hades schicken.

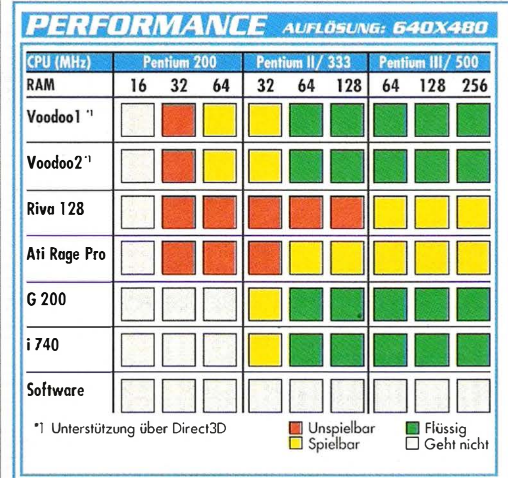


Auf der Karte sind alle Missionsziele und die aufzusuchenden Orte eingetragen.

TESTCENTER Drakan

DIE GRAFIK

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 640X480



CPU (MHz)	Pentium 200			Pentium II/ 333			Pentium III/ 500		
RAM	16	32	64	32	64	128	64	128	256
Voodoo1 *1	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo2 *1	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar
Ati Rage Pro	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar
G 200	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
i 740	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht

*1 Unterstützung über Direct3D

Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 800X600

CPU (MHz)	Pentium 200			Pentium II/ 333			Pentium III/ 500		
RAM	16	32	64	32	64	128	64	128	256
Voodoo1 *1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Voodoo2 *1	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar
Ati Rage Pro	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar
G 200	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
i 740	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht

*1 Unterstützung über Direct3D

Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

DIRECT3D

Drakan profitiert enorm von hohen Auflösungen. Besonders die Flügel des Drachen sehen realistischer aus.


640x480 Bildpunkte

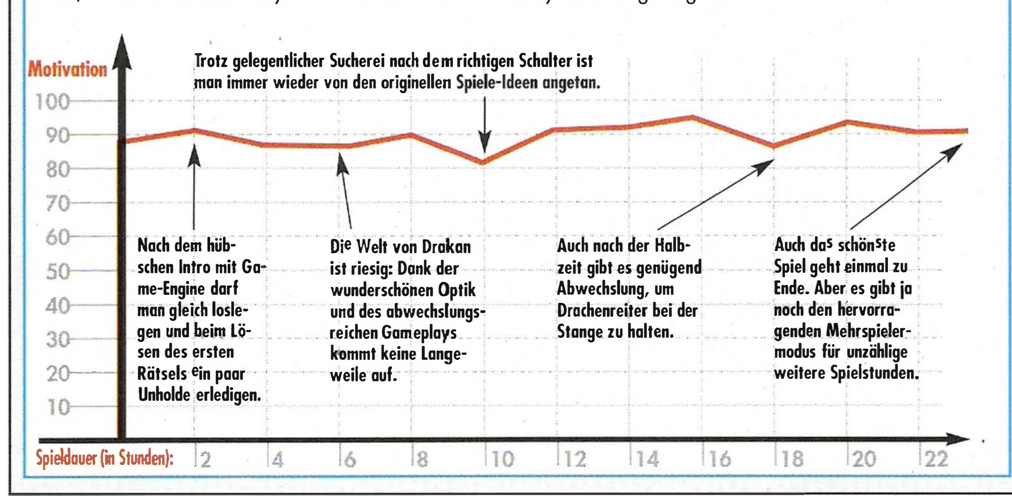

800x600 Bildpunkte


1.024x768 Bildpunkte


1.280x1.024 Bildpunkte

DIE MOTIVATIONSKURVE

Wenn Sie sich für den mittleren Schwierigkeitsgrad entschieden haben, werden Sie etwa 20 bis 25 Stunden brauchen, um ans Ende Ihrer Odyssee durchs drakansche Fantasy-Reich zu gelangen.



TUNING

Drakan bietet zahlreiche Möglichkeiten, um eine bessere Performance zu erzielen. Verringern Sie beispielsweise die Bildschirmauflösung oder verändern Sie die Einstellung für Schatten und Lichtquellen. Eine der wirkungsvollsten Optionen ist die Nebelentfernung. Hier können Sie Ihre Sichtweite zu gunsten einer höheren Performance vermindern. Eine Komplettinstallation können wir ebenfalls empfehlen.

TREIBER & BUGS

Unsere Testversion wies nur unwesentliche KI-Bugs und einige wenige Clipping-Fehler auf. Allerdings erwies sich die Schnellspeicherfunktion als ausgesprochen instabil und verursachte regelmäßige Systemabstürze. Ab dem fünften Level war es sehr schwierig, Spielstände zu speichern und zu laden, wobei der Testrechner allerdings nie völlig in die Knie ging, sondern nur *Drakan* beendete. Laut dem zuständigen Produktmanager wird die Verkaufsversion diese Probleme nicht mehr aufweisen und fehlerfrei laufen, was im Hinblick auf die stabile US-Version durchaus plausibel erscheint.

PRO & CONTRA

Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen:


Richtungsweisende Grafik mit wirklich brillanten Lichteffekten


Sehr gute deutsche Sprachausgabe und hervorragender Soundtrack


Abwechslungsreiche Action-Szenen sowohl für Anfänger als auch für Profis


Originelle und abwechslungsreiche, auch für Einsteiger geeignete Rätsel


Herausragende Netzwerkoption mit drei verschiedenen Modi


Spannende, ins Spielgeschehen integrierte Zwischensequenzen


Leicht zu bedienende, frei konfigurierbare Steuerung von Arokh und Rynn


Einige grafisch allzu grob gestaltete und teils recht dumme Gegner



STATEMENT

Als Mann mögen mich Rynns Kurven beeindrucken – als Kritiker werde ich sie vorsichtshalber außen vor lassen. Doch auch bei nüchterner Betrachtung bleibt *Drakan* spielerisch das derzeitige Glanzlicht der Sparte. Schon alleine der ständige Wechsel zwischen Luft- und Bodenkampf erzeugt ein packendes Spielgefühl. Hinzu kommen die brillante Grafik, einfallsreiche Rätsel und ein witziger Mehrspielermodus, der im Club der *Tomb Raider*-Klone eine Rarität darstellt. Nicht ganz befriedigend ist die Künstliche Intelligenz der Monster: Während sich manche ganz wacker schlagen, tun sich andere erfolgreich als Dorfdeppen hervor. Dieser klitzekleine Makel ändert natürlich nichts daran, daß ich den Surreal-Titel bedenkenlos allen Fans spannender Action-Adventures empfehlen kann. Gespannt bin ich, ob Lara die verlorene Genre-Krone im Herbst zurückerobern kann.

IM VERGLEICH



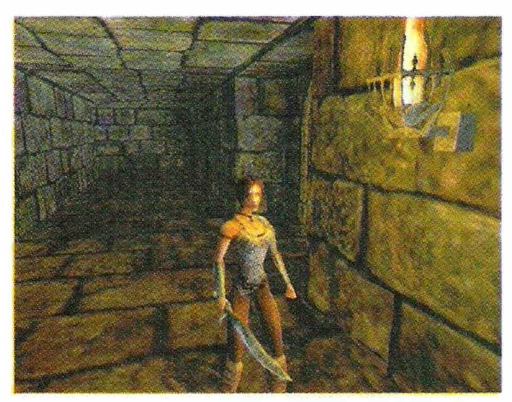
- Drakan
- Tomb Raider 3
- Heretic 2
- Deathtrap Dungeon
- Die by the Sword

Bislang belegten die Titel der *Tomb Raider*-Serie stets Spitzenpositionen in unseren Vergleichskästen. Damit ist jetzt erst einmal Schluß, denn in fast allen Disziplinen kann *Drakan* mehr bieten als die Konkurrenz aus dem Hause Core Design. Das Spielprinzip im Surreal-Kracher ist deutlich ausgewogener, werden hier doch neben knalliger Action, interessanten Rätseln und gelegentlichen Jump&Run-Einlagen spannende Zwischensequenzen geboten. Die Grafik übertrifft selbst das farbenprächtige *Heretic 2* und läßt *Tomb Raider 3* vergleichsweise erbärmlich aussehen. Auch der Multiplayermodus ist weitaus einfallsreicher gestaltet als in *Deathtrap Dungeon*, bietet aber leider keine Bot-Kämpfe wie *Die by the Sword*. Zu einem wahrhaften Überflieger wird *Drakan* aber durch die Möglichkeit, mit dem Drachen die riesigen Spielewelten zu erkunden.

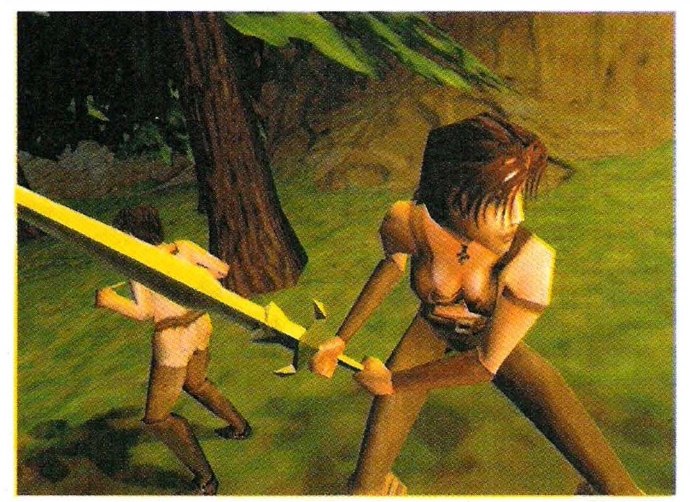
Referenzklasse · Oberklasse · Gehobene Mittelklasse · Mittelklasse · Unterklasse



Die Zwischensequenzen sind hübsch gestaltet und gehen nahtlos in die spannende Spielhandlung über.



Die schöne Rynn im düstren Keller. Hier erinnert die Atmosphäre stark an den Eidos-Titel Deathtrap Dungeon.



Rynnchen war allein zu Haus: Im Intro sehen Sie, wie eine Horde wilder Wartoks den kleinen Delon entführt und Rynn vorübergehend außer Gefecht setzt.

wahl stehen, womit die *Drakan*-Engine die Leistungsfähigkeit aktueller Chipsätze wie TNT 2 oder Voodoo3 angemessen ausnutzt.

Stirb, holde Maid!

Zwei Jahre hat es gedauert, bis die Programmierer von Surreal Software endlich die Sektkorken knallen lassen konnten. Während das Spiel in den USA bereits am 20. August in den Läden steht, müssen Sie sich hierzulande noch bis zum 10. September, also einen Tag nach dem *ShadowMan*-Release, gedulden. Das Warten auf die deutsche Version dürfte sich aber lohnen. Zwar sind einige allzu harsche Gewaltdarstellungen entfernt worden, doch dafür ist die Synchronisation bis auf kleinere Patzer recht gut gelungen, auch wenn Rynn mitunter ein wenig zickig klingt. Der Soundtrack ist ähnlich schön auf das Spielgeschehen abgestimmt wie bei *Outcast* und macht sich insbesondere in heiklen Situationen durch ein Anschwellen der Musik bemerkbar. Heikle Situationen nonstop können Sie im integrierten Mehrspielermodus erleben, der keineswegs ein bloßes Anhängsel ist wie noch bei *Deathtrap Dungeon*, sondern ähnlich hohen Spielspaß bietet wie eine Netzwerk-Partie *Unreal* oder *Heretic 2*. Bis zu acht Spieler dürfen über LAN oder Internet gegeneinander antreten, wobei zu den drei Spielmodi das originelle „Master of the Dragon" gehört, das sicherlich eine Novität im Genre darstellt.

Peter Kusenberg

STATEMENT

Kaum zu glauben, doch in einem einzigen Monat treten gleich zwei Helden des Genres der scheinbar unbezwingbaren Frau Croft symbolisch in den Allerwertesten: Sowohl der finstre ShadowMan als auch die strahlende Rynn beweisen, daß zeitgemäße Action-Adventures durchaus noch für Überraschungen gut sind. Obwohl nicht zu leugnen ist, daß die *Drakan*-Heldin mehr mit der populären Archäologin gemein hat als den armlangen Pferdeschwanz, kann der Surreal-Titel doch in fast allen Disziplinen auftrumpfen. Die wunderschöne Grafik, das ausgewogene Spielprinzip und die Luft-Ritte ließen mir die Zeit mit Rynn nie langweilig werden. Begeistert war ich davon, daß *Drakan* eine Vielzahl interessanter Rätsel und origineller Kämpfe bot, bei denen taktisches Vorgehen genauso wichtig war wie ein scharfes Schwert. Richtig geil ist der Mehrspielermodus, den ich mir in dieser Form bei *Magic Carpet* immer gewünscht habe: Als Drachenmeister meinen Kontrahenten auf dem Erdboden Saures zu geben, gehört zu meinen schönsten Spielerlebnissen.

SPECS & TECS

Software		Single-PC	1
Direct3D	●	ModemLink	-
3Dfx Glide		Netzwerk	8
AGP		Internet	8
Cyrix 6x86	●	Force Feedback	
AMD K6-2	●	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 300 MB

EMPFOHLEN
Pentium 233, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 390 MB

VERGLEICHBAR MIT
Deathtrap Dungeon, Tomb Raider 3

RANKING

Action-Adventure

Grafik	90%
Sound	86%
Steuerung	87%
Multiplayer	88%
Spielspaß	**91%**

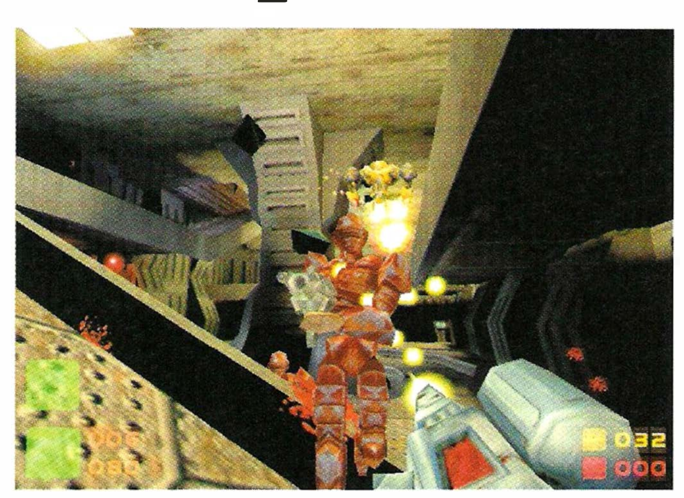
Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Surreal Software
Preis	ca. DM 80,-



Skout

Drohneneintopf

Soft Enterprises hat sich viel vorgenommen: Der 3D-Shooter Skout soll sich durch eine eigens entwickelte Engine nicht nur mit Referenzen wie Unreal oder Half-Life messen können, sondern diese in vielen Punkten übertreffen. Das Resultat hinterläßt allerdings einen etwas anderen Eindruck ...



Obwohl die Missionsbeschreibungen sehr abwechslungsreich klingen, geht es letztlich immer nur um eines: Ballern Sie auf alles, was sich bewegt.

Im Gegensatz zu Echtzeit-Strategiespielen sind gute 3D-Shooter aus deutschen Landen leider nach wie vor Mangelware. Umso löblicher ist es natürlich, wenn tatsächlich einmal ein einheimisches Team den Mut hat, sich mit einem ehrgeizigen Projekt der harten internationalen Konkurrenz zu stellen. In *Skout*, einem Action-Shooter der deutschen Spieleschmiede Soft Enterprises, übernehmen Sie die Rolle eines Söldners, der auf einen fremden Planeten geschickt wird, um dort einen lebensbedrohlichen Generator zu zerstören. Die Bewohner der fremden Welt finden diese Idee natürlich überhaupt nicht witzig und versuchen fortan, den Eindringling mit allen Mitteln an der Erfüllung seiner Mission zu hindern. So weit, so altbacken. Daß die Hintergrundstory nicht gerade vor Originalität platzt, macht aber nichts; in diesem Falle dient sie sowieso nur als Aufhänger für eine temporeiche Ballerorgie, in der Sie sich wie gewohnt durch verschiedene Levels kämpfen, Gegner ausschalten, Hebel betätigen und hin und wieder einen Lift besteigen, der Sie in den nächsten Abschnitt bringt. Neben solchen enttäuschend unoriginellen Ideen hat *Skout* einen Einfall zu bieten, der es doch noch etwas über den Status eines 08/15-Shooters erhebt: Auf Ihrer Reise werden Sie von einem riesenhaften Roboter, der sogenannten Drohne, begleitet.

STATEMENT

Irgendwie nicht schlecht, aber irgendwie auch nicht richtig gut. Das ist das frustrierende Fazit eines Spiels, das angetreten war, die deutsche Referenz im Bereich 3D-Shooter zu werden. Spielerisch ist *Skout* ein dreist zusammengeklautes Mischmasch aus allen momentan gängigen Action-Elementen. Sogar die vermeintlich originelle Drohne ist in *Descent 3* unter dem Namen Guidebot zu finden. Optisch können vor allem in den späteren Levels einige Lichteffekte beeindrucken. Doch was nützt schon eine schöne Grafik, wenn das Spiel, das sich dahinter verbirgt, nicht viel taugt?

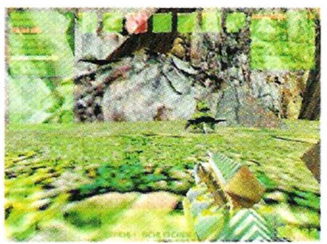


Mechanische Begleitung

Dieser schwerbewaffnete Helfer steht Ihnen nicht nur in Kämpfen hilfreich zur Seite, sondern hat auch noch eine Reihe anderer Funktionen. So besorgt er sich selbständig Munition und Power-Ups, erkundet Räume, lenkt Feinde ab oder teleportiert befreite Geiseln, die sich in der Hand der Außerirdischen befanden. Die Steuerung der Drohne verläuft dabei denkbar einfach: Per Tastendruck rufen Sie ein Menü auf, mit dessen Hilfe Sie dem Riesenroboter Befehle wie „Folge mir", „Warte" oder „Angreifen" erteilen können. Leider schafft es *Skout* trotz dieser recht originellen Idee nicht, dauerhaft zu faszinieren. Stattdessen spielt es sich wie eine Mischung aus *Half-Life, Unreal* und *Descent 3*, allerdings ohne deren Tempo und Atmosphäre zu erreichen – da kann dann auch die recht gelungene Grafik mit ihren ansehnlichen Licht-, Feuer- und Explosionseffekten nichts mehr retten.

Andreas Sauerland ■

Der Bishop gehört zu den ersten feindlich gesinnten Wesen, denen Sie auf dem fremden Planeten begegnen.





Auf Knopfdruck erscheint ein umfangreiches Menü, mit dessen Hilfe Sie Ihrer Drohne Befehle erteilen können.

Die Lichteffekte können besonders in den späteren Levels beeindrucken.

SPECS & TECS

Software	Single-PC	1
● Direct3D	ModemLink	2
3Dfx Glide	Netzwerk	6
AGP	Internet	6
● Cyrix 6x86	Force Feedback	●
● AMD K6-2	Audio	●

BENÖTIGT
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 300 MB

EMPFOHLEN
Pentium II/333, 128 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 450 MB

VERGLEICHBAR MIT
Unreal, Turok 2

RANKING

3D-Action	
Grafik	79%
Sound	72%
Steuerung	75%
Multiplayer	70%
Spielspaß	63%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Soft Enterprises
Preis	ca. DM 80,-



Jetzt die letzten drei Ausgaben nachbestellen!



PC Games 07/99



PC Games PLUS 07/99



PC Games 08/99



PC Games PLUS 08/99



PC Games 09/99



PC Games PLUS 09/99

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
COMPUTEC MEDIA AG, Leserservice, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Hiermit bestelle ich:

❐ PC Games + 2 CD-ROMs 7/99 DM 9,90	
❐ PC Games + 2 CD-ROMs 8/99 DM 9,90	
❐ PC Games + 2 CD-ROMs 9/99 DM 9,90	
❐ PC Games PLUS m. Vollversion und 3 CD-ROMs 7/99 DM 19,80	
❐ PC Games PLUS m. Vollversion und 3 CD-ROMs 8/99 DM 19,80	
❐ PC Games PLUS m. Vollversion und 3 CD-ROMs 9/99 DM 19,80	
zuzüglich Versandkostenpauschale	DM 3,-
GESAMTBETRAG	

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl.Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

❐ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)

❐ Bequem per Bankeinzug
Kreditinstitut:

Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten:
Dieses Angebot gilt nur im Inland!

Versand- & Ladenanschrift:
Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

Öffnungszeiten:
Mo.-Do.: 9⁰⁰ - 18⁰⁰ Uhr
Freitag: 9⁰⁰ - 17⁰⁰ Uhr



WIAL - BESTELLHOTLINE:
08142-59640
Bestellfax: 08142-54654

JETZT NEU: EXPRESS-SHOP GRÖBENZELL (bei München)
Besuchen Sie uns in unserer Versandzentrale. Wir erwarten Sie mit unserem gesamten Sortiment: Spiele für CD-ROM, Sony PlayStation, SEGA Dreamcast und Nintendo 64 sowie DVD-Filme, Action-Figuren und Merchandising Artikel.

AUGSBURG:
Karlstr. 2
Mo.-Fr.: 9⁰⁰-13³⁰ Uhr, 14⁰⁰-18⁰⁰ Uhr
Sa.: 9⁰⁰-12⁰⁰ Uhr

SONTHOFEN:
Magic Media, Blumenstr. 17
Mo.-Fr.: 9³⁰-18³⁰ Uhr,
Sa.: 9³⁰-12³⁰ Uhr

Unser gesamtes Sortiment für CD-ROM, N64™, PSX™, DVD™ und Zubehör finden Sie in unserem Online-Shop unter
http://www.wial.de



Titel		Preis
AGE OF EMPIRES 2 (10/99)	KD	89,90
ALIEN VS. PREDATOR	DA	69,90
ANNO 1602: IM NAMEN DES KÖNIGS	KD	29,90
ARMORED FIST 3.0 (09/99)	KD	79,90
BALDURS GATE	KD	49,90
BALDURS GATE EXPANSION	KD	29,90
BATTLE OF BRITAIN (Talon Soft)	KD	79,90
BRAVEHEART	KD	79,90
BIIING 2*	KD	75,90
BLEIFUSS QUATTRO Compilation	KD	49,90
bleem! PlayStation-Emulator	E	79,90
BUNDESLIGA STARS 2000	KD	79,90
C & C 3: OPERATION TIBERIAN SUN:		
DEUTSCHE VERSION	KD	99,90
SPIEL INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	104,90
ENGLISCHE VERSION	E	99,90
Dieser Artikel wird versandkostenfrei ausgeliefert !!!		
C & C 3 LÖSUNGSBUCH	KD	19,90
CIVILIZATION 2: TEST OF TIME*	KD	64,90
COMMANDOS: Im Auftrag d. Ehre	KD	59,90
DAIKATANA*	E	79,90
DARKSTONE	KD	79,90
DESCENT 3	KD	79,90
DISCWORLD NOIR	KD	79,90
DRAKAN (09/99)	KD	89,90
DRIVER*	E	89,90
DUNGEON KEEPER 2	KD	85,90
DUNGEON KEEPER FIGUR: HORNY		24,90
DUNGEON KEEPER 2 LÖSUNGSBUCH		19,90
EARTH 2150 (09/99)	KD	79,90
EVERQUEST (US-VERSION)	E	109,90
F-22 LIGHTNING 3 (09/99)	DA	79,90
FLIGHT UNLIMITED 3 (09/99)	KD	74,90
FLEET COMMAND	KD	69,90
FLY! (ZIVIL-FLUGSIMULATOR)	KD	69,90
FIGHTING STEEL	KD	69,90
GAME GALLERY (15 TOP GAMES)	KD	49,90
GRAND THEFT AUTO LONDON	KD	44,90
GRAND THEFT AUTO DOPPELPACK	KD	59,90
GRAND THEFT AUTO 2 (09/99)	KD	79,90
HALF-LIFE GAME O. T. YEAR EDITION	KD	89,90
HATTRICK! WINS*	KD	74,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC 3	KD	69,90
HIDDEN & DANGEROUS	KD	75,90
HOMEWORLD (09/99)	KD	79,90
HUGO 7 INCL. T-SHIRT	KD	59,90
INTERSTATE '82	KD	79,90
JAGGED ALLIANCE 2	KD	69,90
LEGO RACERS	KD	84,90
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER		
SOUL REAVER CD-ROM	KD	79,90
LÖSUNGSBUCH	KD	19,90
RAZIEL FIGUR (ca. 38 cm)	KD	89,90
LULA FLIPPER	KD	44,90
MADDEN NFL 2000 (09/99)	DA	74,90
MECHWARRIOR 3	KD	69,90
MIG ALLEY	DA	79,90
MIGHT & MAGIC 7 (09/99)	KD	69,90
MIGHT & MAGIC 7 (US-VERSION)	E	89,90
MORTYR	E	79,90
NEED FOR SPEED 4	KD	79,90
NHL 2000 (09/99)	KD	79,90
PANZER GENERAL 4: Western A.*	KD	79,90
PC GAMES COLLECTION VOL. 1	KD	49,90
PLANESCAPE: TORMENT*	KD	79,90
PLAY THE GAMES VOL. 2 (09/99)	KD	64,90
PRINCE OF PERSIA 3D*	KD	79,90
JETZT VORBESTELLEN:		
QUAKE 3: ARENA*	E	79,90
RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR*	KD	85,90
ran - Frank Busemann Zehnkampf	KD	39,90
ran - Der Fußballmanager	KD	39,90
ran - Pinball Soccer	KD	39,90
REQUIEM (US-VERSION)	DA	59,90
REVENANT*	KD	79,90
REVOLT	KD	79,90
ROCKY HORROR SHOW INTERACT.	KD	55,90
ROLLERCOASTER TYCOON	KD	64,90
SKOUT (3D-SHOOTER)	KD	79,90
SHADOWMAN (09/99)	DA	79,90

Titel		Preis
SIEDLER 3	KD	69,90
SIEDLER 3 MISSION CD	KD	29,90
SIEDLER 3: Geheimnis d. Amazonen		39,90
SIM CITY 3000 CITY-MANAGER	KD	29,90
STAR TREK: BIRTH OF FEDERATION	KD	69,90
STAR TREK: NEW WORLDS	KD	79,90
STAR TREK: Starfleet Command	KD	79,90
STAR TREK: Starfleet Command	E	89,90
STAR WARS RUCKSACK: DARTH VADER		29,90
STAR WARS: GUNGAN FRONTIER	KD	69,90
STAR WARS: POD RACER	KD	69,90
STAR WARS: DIE DUNKLE BEDROHUNG		75,90
STAR WARS: INSIDER'S GUIDE	E	69,90
STARSIEGE (US-VERSION)	E	59,90
SYSTEM SHOCK 2 (09/99)	KD	79,90
ULTIMA ONLINE 2ND AGE	DA	75,90
ULTIMA ONLINE GAMETIME CODE	E	89,90
UNREAL & DIE BY THE SWORD	DA	34,90
UNREAL MISSION PACK	DA	29,90
UNREAL TOURNAMENT (09/99)	E	79,90
WARHAMMER 40.000: RITES...*	KD/E	79,90
X - BEYOND THE FRONTIER	KD	79,90
X-WING ALLIANCE	KD	79,90
7TH LEGION	KD	9,90
11TH HOUR	KD	14,90
AGE OF EMPIRES	KD	39,90
AH-64 LONGBOW 2	KD	24,90
AIR WARRIOR 3 (3DFX)	KD	19,90
B 2 - THE CHOSEN	E	39,90
B 2 - NIGHTMARE LEVELS	E	39,90
BAPHOMETS FLUCH 2	KD	19,90
BRIAN LARA CRICKET	E	19,90
BUNDESLIGA CHAMPIONS PACK	KD	19,90
CAESAR: GROßE SCHLACHTEN	KD	15,90
COLIN MC RAE RALLY*	KD	29,90
COMANCHE VS. WEREWOLF	KD	19,90
COMMAND & CONQUER MEGA BOX 1	KD	29,90
CONQUEST EARTH	KD	19,90
DAY OF THE TENTACLE	KD	9,90
DEADLOCK 2 - SHRINE WARS	KD	9,90
DETHKARZ	KD	29,90
DIABLO & HELLFIRE	KD	44,90
DIE AKTE EUROPA	KD	9,90
DIE BY THE SWORD	DA	9,90
DOMINION: STORM OVER GIFT	KD	9,90
EARTH SIEGE 2	KD	9,90
EMERGENCY	KD	29,90
F1 RACING SIMULATION 2	KD	39,90
FALCON 4.0	KD	55,90
FALLOUT 2	KD	34,90
GRAND PRIX LEGENDS	E	24,90
GRAND THEFT AUTO	KD	39,90
IF-22 V5.0 (3DFX)	KD	19,90
KING'S QUEST 8 (US-VERSION)	E	29,00
KNIGHTS & MERCHANTS	KD	29,90
KURT - DER FUSSBALLMANAGER	KD	29,90
KYRANDIA 3	KD	9,90
LARRY COLLECTION 1-7	DA	34,90
LIBERATION DAY	KD	9,90
M1 TANK PLATOON 2	KD	29,90
M.A.X. 2	KD	19,90
MECHWARRIOR 2	KD	14,90
MIGHT & MAGIC 1-6 COLLECTION	DA	39,90
MONKEY ISLAND III	KD	44,90
NBA LIVE 99	E	29,90
NICE 2	KD	39,90
PROJECT PARADISE	DA	6,95
PRO PINBALL BIG RACE USA	KD	29,90
RAINBOW SIX	KD	44,90
REQUIEM	E	59,90
RESIDENT EVIL 1	KD	24,90
SEVEN KINGDOMS ANC. ADVERS.	KD	19,90
SILENT THUNDER	DA	9,90
TOCA TOURING CAR CHAMP.	KD	29,90
TOMB RAIDER 2 DIR. CUT	KD	39,90
TOMB RAIDER 3	E	49,90
TOPWARE GOLD GAMES 3	KD	29,95
TRESPASSER	KD	24,90
TUROK	KD	19,90
UNREAL (US-VERSION)	E	29,90
WARLORDS 3: REIGN OF HEROES	KD	19,90
X-COM INTERCEPTOR	KD	19,90
GRAVIS FIREBIRD II	DA	29,90
LULA FIGUR WET ATTACK 38 cm	DA	79,90

E = KOMPL. ENGL., KD = DT. VERSION, DA = DT. ANLEITUNG, * = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.
Preisirrtümer und Druckfehler vorbehalten; Sonderangebote nur, solange der Vorrat reicht.
Ladenpreise können variieren. Versandkosten pro Sendung: Nachnahme + 9,90 DM, Vorkasse + 4,90 DM,
Ausland: Vorkasse + 20,00 DM. Versand bei Vorkasse im Inland per UPS. Vorkasse ist nur mit Euroscheck möglich. Bestellungen ab 180 DM Lieferwert pro Sendung werden im Inland portofrei ausgeliefert.

- HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT -



Castrol Honda Superbike 2000

Betonhobel

Zeitgleich mit GP 500 von MicroProse schickt Swing Entertainment ein Motorradspiel ins Rennen um die Käufergunst, das zumindest durch die Länge seines Namens diverse Rekorde brechen wird. Ansonsten präsentiert sich das erfolgreichste Team des World-Superbike-Zirkus an dieser Stelle brav und ein wenig altbacken.



Monaco gehört wie in jeder Rennsimulation zu den mit Abstand schwierigsten Strecken. Wer da die Computerfahrer locker abhängt, darf sich als Profi betrachten.

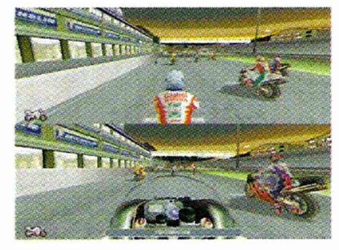
Das offizielle Logo der Castrol-Honda-Mannschaft schmückt jede Seite im Handbuch und so gut wie jeden Bildschirm im Spiel. Ihre teure Lizenz tragen die Designer ausgiebig zu Markte. Davon abgesehen erwartet Sie nach dem Ladevorgang ein chaotisches Menü, in dem so ziemlich jede Einstellung von Belang vorgenommen werden darf, von Grafik und Steuerung bis zum Grad der Realitätsnähe. Der verworrene Eindruck weicht nach einigen Minuten etwas. Alsdann werden die ersten Fahrversuche unternommen: Wenn sämtliche Hilfsfunktionen, wie das automatische Bremsen oder das unterstützte Lenken, aktiviert sind, können Sie Ihr Motorrad eigentlich nur zu Fall bringen, indem Sie es mit Wucht gegen Mauern setzen. In diesem Modus erinnert das Spiel stark an ein leichtgewichtiges *Bleifuß* für Anfänger. Setzen Sie die digitalen Stützräder dagegen außer Betrieb, kommt das Spielgefühl näher an *GP 500* heran, ohne jedoch dessen Simulationstiefe ansatzweise zu erreichen. Bewegungen des Piloten unabhängig von seiner Maschine und damit Gewichtsverlagerungen sind beispielsweise nicht möglich, allein gängige Parameter wie die Bodenhaftung des Hinterreifens werden vom Programm berücksichtigt.



Clippingfehler wie dieser treten fast immer auf, wenn der Pilot ins Bild tritt.



Die meisten Kurse verlaufen durch abgelegene Gegenden. Hier eine der Ausnahmen.



Am Splitscreen oder im Netzwerk macht das Rennspiel mehr Spaß als alleine.

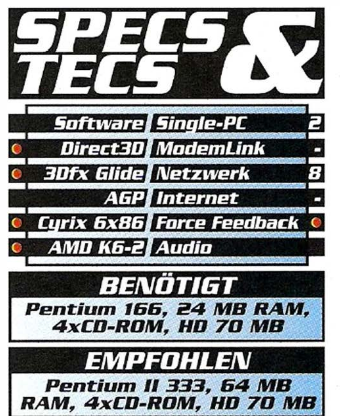
Halbe Portion?

Trotzdem transportiert *Superbike 2000* das Motorradeln auf einigermaßen glaubwürdige Art. Die Wetterbedingungen sowie der aktuelle Zustand Ihres Gefährts haben maßgeblichen Einfluß auf den Eindruck am Lenker. Fahrten durch das Seitengrün kosten dank durchdrehender Reifen viel Zeit, und wer abgeworfen wird, muß selbständig zu seiner Maschine zurückkehren. Die Steuerung des lizenzierten Blechkeils geht leicht von der Hand, reagiert aber auf jedes Joystick-Wackeln nur mit kurzer Verzögerung. 20 völlig leere, aber abwechslungsreiche Kurse zwischen Monaco, Amerika und Thailand dienen dem Studium des exakten Umgangs mit der Honda, bis Sie schließlich computergesteuerte Gegner zulassen möchten. Letztere verhalten sich stur nach Muster, folgen schnurgerade ihrer vorgezeichneten Ideallinie und lassen sich nur durch gezielte Manöver kurzzeitig aus dem Konzept bringen. Gelingt einem dies nicht, hat man in den höheren Schwierigkeitsgraden arge Probleme, gegen die Konkurrenz zu bestehen. Um den nötigen Sekundenvorteil aus Ihrer Maschine herauszukitzeln, dürfen Sie auf zahlreiche Möglichkeiten zur Manipulation von Motor und Getriebe zurückgreifen, die für Unbedarfte im Handbuch anschaulich erklärt werden. Grafisch versucht das Spiel etwas mehr, als es kann: Geschwindigkeit und Schönheit unter einen Hut zu bringen. Das Ergebnis ist ein leicht unsauberer Kompromiß. Clippingfehler treten auf, manche Bildteile wirken gegenüber dem Rest fremdartig. Spaß macht die Simulation erwartungsgemäß vor allem im Multiplayermodus. Dabei können Sie entweder Ihren Bildschirm mit einem zweiten Spieler teilen oder im Netzwerk zum offenen Kräftemessen laden.

Harald Wagner ■

STATEMENT

Castrol Honda Superbike 2000 ist weniger realitätsbesessen als das indirekte Konkurrenzprodukt aus dem Hause MicroProse und wird Gelegenheitsfahrern deswegen mehr Vergnügen bereiten. Außerdem werden diese die simpel gehaltene, wenngleich zähe Steuerung begrüßen, während Profis im Gegenzug die zusätzlichen Lenkmöglichkeiten bei *GP 500* mehr zu schätzen wissen. Ich für meinen Teil werde diesen Titel wohl höchstens der puren Action wegen weiterspielen, den Simulationsanteil also kräftig zurückschrauben, um die charakterlich verschiedenen Rundstrecken sorgenfrei in der Höchstgeschwindigkeit nehmen zu können.



SPECS & TECS

Software		Single-PC	2
●	Direct3D	ModemLink	-
●	3Dfx Glide	Netzwerk	8
	AGP	Internet	-
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	●
●	AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 166, 24 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 70 MB

EMPFOHLEN
Pentium II 333, 64 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 70 MB

VERGLEICHBAR MIT
GP 500, Grand Prix 500 ccm

RANKING

Rennspiel	
Grafik	76%
Sound	75%
Steuerung	73%
Multiplayer	68%
Spielspaß	**66%**

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Swing
Preis	ca. DM 80,-

Galaktisches Abo –

Wer für PC Games einen neuen Abonnenten "Star Wars – Episode 1" oder "Jagged



Jetzt für ein PC Games PLUS-Abo – mit monatlicher Vollversion – zwei Spiele abgreifen!!!

Das PC Games-Abo

- → **Pünktlich** Keiner kriegt sie früher
- → **Praktisch** Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag
- → **Prominent** PC Games - das meistgekaufte PC-Spiele-Magazin

Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: COMPUTEC MEDIA AG, Abo-Betreuung, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg.

P3G207

❒ JA, ich möchte das **PC Games-Abo** mit CD-ROM.
(DM 114,-/Jahr (= DM 9,50/Ausg.); Ausland 138,-/Jahr; ÖS 900.-/Jahr)

❒ JA, ich möchte das **PC Games PLUS-Abo** mit CD-ROM und Vollversion. (DM 204,-/Jahr (= DM 17,-/Ausgabe; ÖS 1435,-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games und PC Games PLUS.

→ **Bitte senden sie mir folgende Prämie(n):**
Für ein PC Games-Abo bitte nur e ne Prämie, für ein PC Games Plus-Abo zwei Prämien ankreuzen!

→ **ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Games selbst nicht abonniert haben bzw. lesen, als Abonnent werben lassen!**

❒ **„Jagged Alliance 2“ (Art.-Nr.: 1188)**
❒ **„Star Wars – Episode 1“ (Art.-Nr.: 1189)**

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC Games oder PC Games PLUS!

Datum 1. Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC MEDIA AG, Abo-Betreuung, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:
Konto-Nr.
BLZ

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

Kosmische Prämien!

wirbt, erhält als Dankeschön entweder Alliance 2" - kostenlos!

Star Wars - Episode 1: Die dunkle Bedrohung

Wer sich den Kinofilm angesehen hat, sollte dieses 3D-Adventure auf keinen Fall verpassen: In einem spannenden Abenteuer, das sich eng an der Filmvorlage orientiert, helfen Sie Obi-Wan Kenobi und seinen Freunden, die Galaxis vor der Vernichtung zu bewahren!

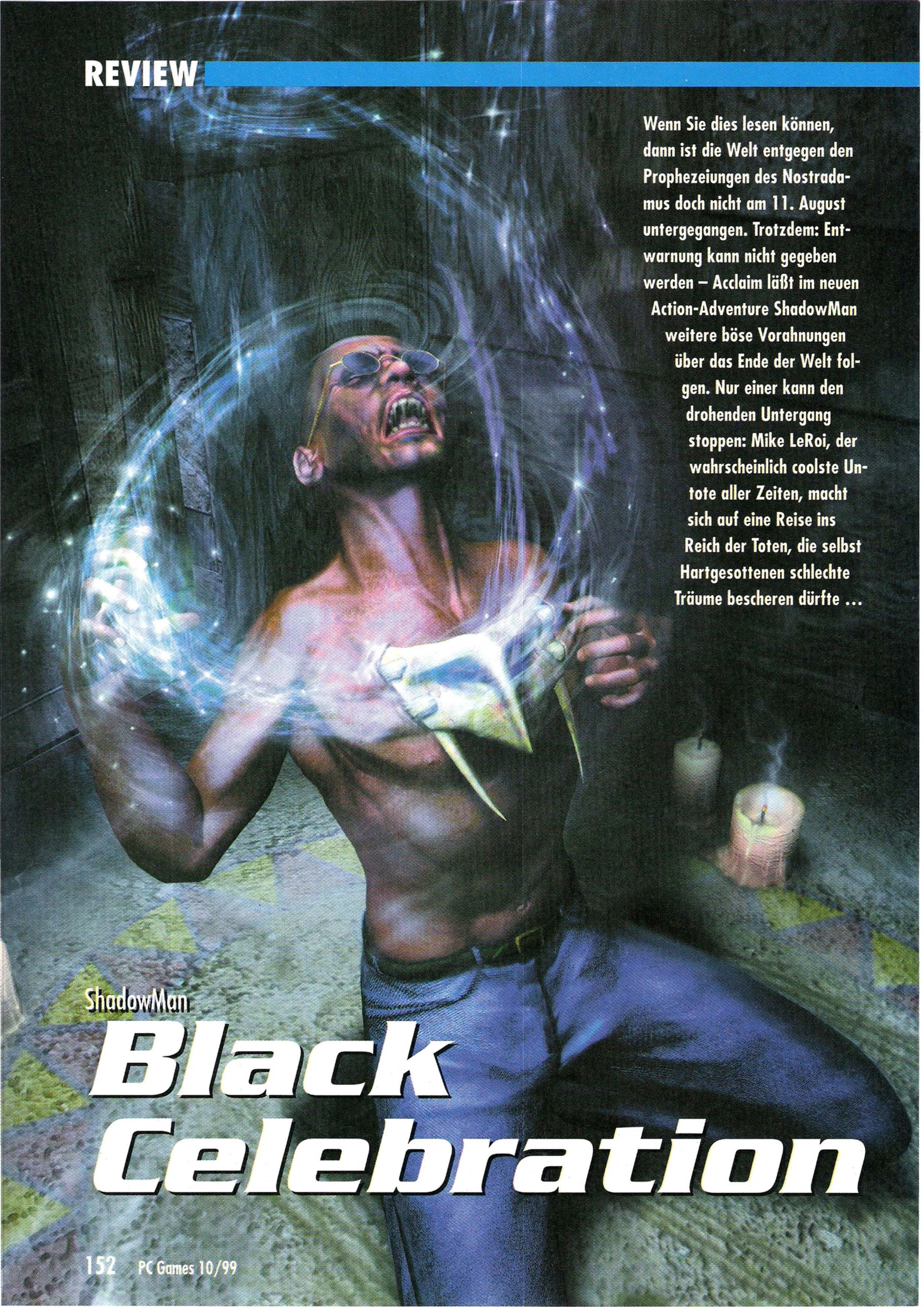
Systemvoraussetzungen: Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM

Jagged Alliance 2

Als Anführer einer Söldnertruppe führen Sie einen erbitterten Guerillakrieg gegen den Diktator der Republik Arulco. Diese Mischung aus Taktik, Wirtschaft, Adventure, Strategie und Rollenspiel spricht alle Spieler an, der Schwerpunkt jedoch liegt ganz klar auf Strategie.

Systemvoraussetzungen: Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM



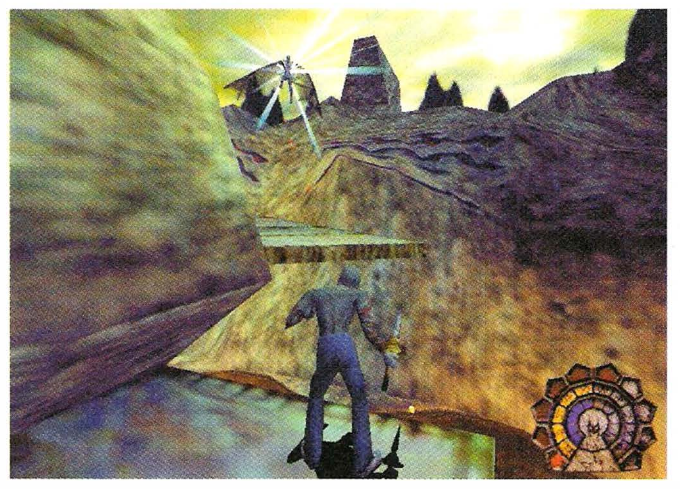


Wenn Sie dies lesen können, dann ist die Welt entgegen den Prophezeiungen des Nostradamus doch nicht am 11. August untergegangen. Trotzdem: Entwarnung kann nicht gegeben werden – Acclaim läßt im neuen Action-Adventure ShadowMan weitere böse Vorahnungen über das Ende der Welt folgen. Nur einer kann den drohenden Untergang stoppen: Mike LeRoi, der wahrscheinlich coolste Untote aller Zeiten, macht sich auf eine Reise ins Reich der Toten, die selbst Hartgesottenen schlechte Träume bescheren dürfte ...

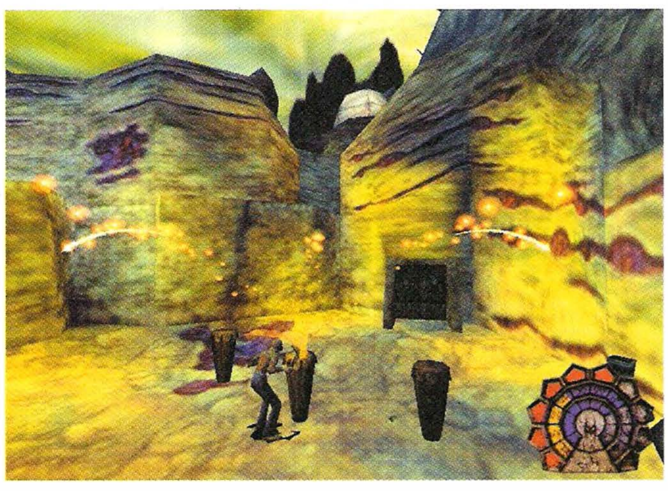
ShadowMan

Black Celebration





Diese fliegenden Wesen greifen aus großer Entfernung an und sind mit der normalen Shadowgun nur sehr schwer zu treffen. Hier sind stärkere Waffen gefragt.



Mit diesen Bongos können Sie zu Beginn noch nichts anfangen. Erst mit der Voodoowaffe Marteau, die Sie später finden, zeigen die Trommeln ihre wahre Funktion.

ShadowMan ist das wahrscheinlich umfangreichste, mit Sicherheit aber ambitionierteste Projekt der britischen Traditionsfirma Acclaim, die sich bereits durch Action-Knaller wie *Forsaken* oder *Turok* hervorgetan hat. Ähnlich wie bei dem Dinosaurier jagenden Indianerhäuptling basiert auch das neueste Werk auf einer Comic-Vorlage, die hierzulande (noch) unbekannt ist, in ihrem Heimatland Amerika aber schon seit einigen Jahren ausgesprochen erfolgreich läuft. Das Besondere an *ShadowMan*: Titelheld und Hauptfigur Mike LeRoi ist alles andere als eine strahlende Lichtgestalt, wie man sie normalerweise aus den üblichen Superhelden-Heftchen oder -Spielen kennt. Stattdessen handelt es sich um einen gebrochenen Mann, der sich aus Verzweiflung über eine Familientragödie mit dunklen Voodoo-Mächten eingelassen hat und fortan dazu verdammt ist, ruhelos zwischen dem Reich der Lebenden und der Unterwelt der Toten hin- und herzuwandern.

Zwielichtiger Anti-Held

In seinem früheren Leben arbeitete Mike als Auftragskiller – entmutigt und zynisch geworden durch den Tod seines kleinen Bruders Luke, der zusammen mit seiner Familie bei einem Überfall ermordet wurde. Erst, als er die mächtige Voodoo-Priesterin Nettie trifft, ändert sich sein Leben. Nettie erkennt, daß sie den ruhelosen Geist Mikes für ihre Zwecke nutzen kann und pflanzt ihm gewaltsam ein altes Artefakt, die Schattenmaske, in die Brust ein. Hierdurch wird Mike zu einem Untoten, der tagsüber die normale Welt durchstreift und die Mörder seiner Familie sucht, nachts aber zum ShadowMan wird. Als solcher besitzt er übermenschliche Fähigkeiten und hat die Möglichkeit, jederzeit aus dem Diesseits in das Jenseits zu wechseln. Gleichzeitig ist er aber auch abhängig von seiner Meisterin Nettie, die durch die Maske Macht über ihn erlangt hat. In letzter Zeit wird die Dame von finsteren Visionen gequält: Ein Erzbösewicht namens Legion macht sich daran, mit Hilfe einer Armee von Untoten die gesamte Menschheit zu vernichten. Die Energie hierzu bekommt er durch die Seelen von fünf Serienkillern, die sich mit ihm verbündet haben. Nettie ist klar, daß nur einer die Kraft hat, die Katastrophe abzuwenden, und schickt Mike in die Welt der Toten. Hier soll er bis ins Herz der Finsternis vordringen – in ein riesenhaftes Gebäude namens Asyl, in dem sich die geschundenen Seelen aller gescheiterten Existenzen tummeln. Noch ahnt der ShadowMan nicht, welche gigantischen Ausmaße seine Reise annehmen wird ...

Ähnlich wie die Comic-Vorlage richtet sich auch die PC-Adaption der Gruselgeschichte eher an ältere Fans gepflegten Horrors: Zu bedrohlich und düster ist die Atmosphäre, die das Spiel durchzieht, zu vielschichtig und komplex die Charaktere und zu ausufernd die Geschichte, als daß man *ShadowMan* „mal eben so zwischendurch" konsumieren könnte. Der im Vorfeld der Veröffentlichung häufig geäußerte Verdacht, bei dem Spiel handele es sich lediglich um eine Art „Voodoo Raider", das die

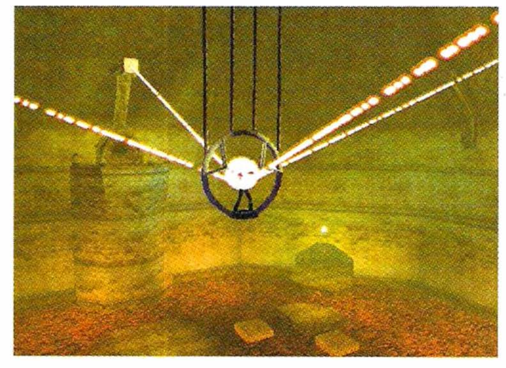
SO SPIELT SICH SHADOWMAN

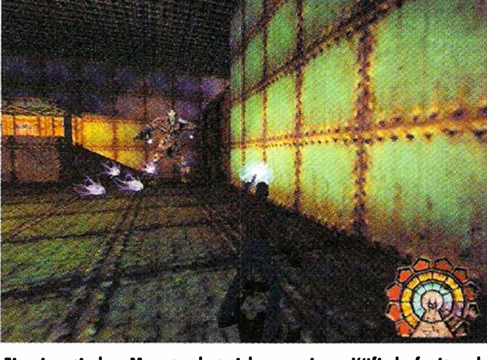


Die Shadowgun ist gewissermaßen eine Allzweckwaffe. Die anderen Voodoowaffen sind zwar stärker, dafür hinterlassen aber Gegner, die mit der schwächeren Pistole erledigt werden, einen Lebensenergie-Bonus.

Die KI der Gegner vollbringt zwar keine neuen Höchstleistungen, die zahlreichen Feinde gleichen dies aber wirkungsvoll mit schierer Körperkraft, Treffsicherheit und Tempo wieder aus.

Diese Anzeige informiert Sie nicht nur über Ihre momentane Lebensenergie, sondern auch über den Vorrat an magischer Voodoo-Power und Ihren momentanen Shadow-Level.


In dieser Maschinerie bekommt der ShadowMan zum ersten Mal eine Tätowierung in die Haut gebrannt. Diese Tattoos verleihen dem Helden zusätzliche Spezialfähigkeiten.

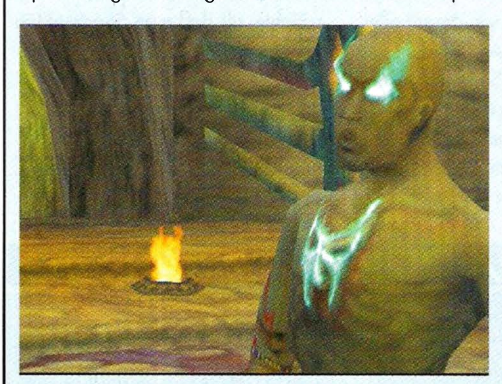

Ein gigantisches Monster hat sich aus seinem Käfig befreit und greift an. Diese Biester tauchen vor allem im letzten Drittel des Spiels vermehrt auf und sind sehr schwer zu besiegen.

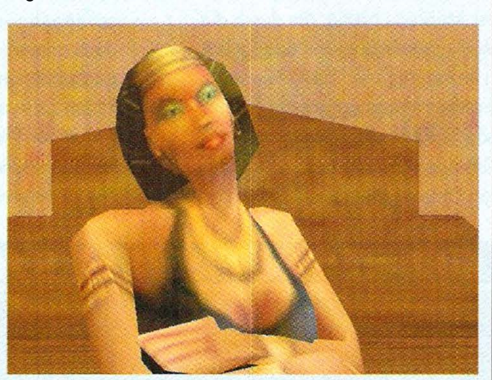
Abenteuer der Lara Croft auf ein wenig düsterer umgeschminkt hat, kann also nicht bestätigt werden, obwohl verschiedene Details besonders in der Anfangsphase durchaus an die erfolgreiche Serie von Core Design erinnern.

Einer dieser Punkte ist sicherlich die Steuerung. Sie lenken Mike LeRoi bzw. dessen jenseitiges Pendant ShadowMan aus der genreüblichen Verfolgerperspektive. Die Maus dient hierbei zum Rundumblick, während verschiedene Tasten auf dem Keyboard für Aktionen wie Springen, Hangeln, Ducken, Schießen etc. benutzt werden. Irritierend düfte in diesem Zusammenhang für einige Spieler die Tatsache sein, daß es in den riesigen Landschaften der Todeszone nicht möglich ist, den Blick nach oben oder unten zu wenden. Eine weitere Besonderheit: Im Gegensatz zu seiner Kollegin Lara kann Mike in jeder Hand eine Waffe oder einen anderen Ausrüstungsgegenstand führen. So kann er also beispielsweise gleichzeitig mit der Shadowgun und einer anderen Voodoo-Waffe auf Gegner feuern oder in der linken Hand Codekarten oder Schlüssel mitführen, während er die andere als Waffenarm nutzt. Aktionen wie das Entlanghangeln an Felsvorsprüngen oder Seilen werden allerdings so unmöglich; hierfür muß der Held dann schon beide Hände freihaben.

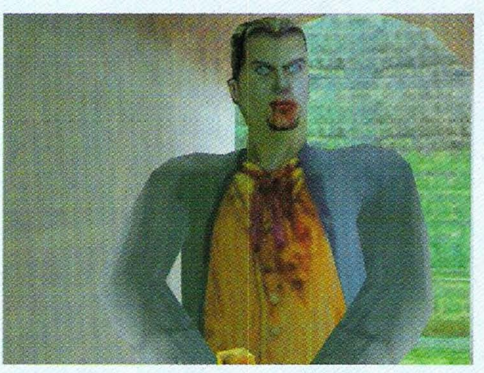
DIE CHARAKTERE

Nicht nur die exzellente Grafik und die Story machen *ShadowMan* zu einer filmreifen Angelegenheit. Das Spiel verfügt über einige der charismatischsten Hauptdarsteller der letzten Jahre, allen voran Mike LeRoi als zwielichtiger Weltenwanderer. Doch auch die anderen Figuren können faszinieren.


Die Hauptfigur. In der Welt der Lebenden ist Mike LeRoi, der ehemalige Auftragskiller, eine tragische Figur. Als gescheiterte Existenz mit krimineller Vergangenheit ist er verantwortlich für den Tod seines kleinen Bruders und seiner Eltern. Im Totenreich dagegen wird er zu ShadowMan und versucht, mit Hilfe magischer Voodoo-Zauberei die Welt vor einer Invasion der Untoten zu bewahren.

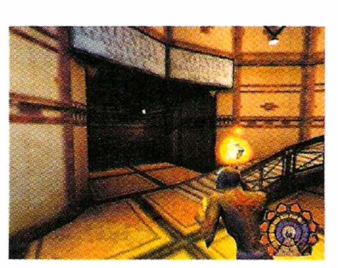

Die Mentorin. Als mächtige Voodoo-Priesterin hat Nettie Mike LeRoi unter ihre Fittiche genommen – gegen dessen Willen. Nachdem sie ihm die Schattenmaske eingepflanzt hat, befindet er sich in einer schicksalhaften Abhängigkeit von seiner Meisterin, was sich unter anderem in der pikanten Tatsache äußert, daß er regelmäßig mit ihr schlafen muß, um ihr Lebensenergie zu spenden.

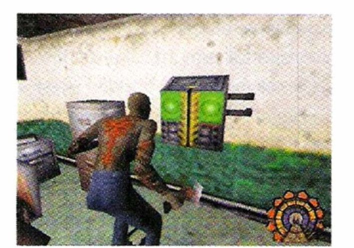

Der Ratgeber. Das schlangenähnliche Fabelwesen Jaunty bewacht den Eingang zum Totenreich und ist gewissermaßen Netties Assistent im Jenseits. Wenn der ShadowMan auf seinem Weg auf Probleme stößt, kann er sich hier Ratschläge und Tips holen, denn neben einer Menge launischer Bemerkungen ist Jaunty auch für einige Hilfestellungen im Spiel gut.


Der Erzfeind. Oberfiesling Legion steht für das Böse schlechthin und ist unter vielen Namen bekannt. Mit der Hilfe einiger Massenmörder plant er, eine Armee von Untoten auf die Erde zu schicken und damit den Weltuntergang herbeizuführen. Um dieses Vorhaben zu verwirklichen, benötigt er die Kraft der Dunklen Seelen – hinter denen zur gleichen Zeit auch der ShadowMan her ist.

Voodoo-Raider?

Das Abenteuer beginnt gemächlich: Ihre Meisterin Nettie bestellt Sie zu einem Treffen in eine alte Kapelle, in der sie Sie mit den nötigsten Informationen und einer ersten Grundausrüstung versorgt. Ab sofort verfügen Sie über eine kleine Handfeuerwaffe und den Teddybären Ihres verstorbenen Bruders. Die Pistole wird auf Ihrer Exkursion ins Jenseits automatisch zur mächtigen Shadowgun, die Sie gegen Feinde aller Art einsetzen können. Um in der Todeszone überhaupt überleben zu können, müssen Sie sich der geheimnisvollen Dunklen


Im Dunkeln kann der magische Flambeau auch als Fackel genutzt werden.


Auch auf die üblichen Schalter- und Schlüsselkartenrätsel muß in ShadowMan nicht verzichtet werden.



REISESTATIONEN

Der Teddy seines toten Bruders fungiert für Mike als Transportmittel im Totenreich. Mit ihm kann er sich jederzeit schnell und unkompliziert an die wichtigsten Stationen seiner Reise zurückteleportieren lassen, was angesichts des nicht-linearen Spielverlaufs auch dringend nötig ist.

Die Landschaft in den Sumpfgebieten von Lousiana ist die einzige Gegend im Diesseits, die für Mike noch relevant ist. Hier trifft er auf seine Meisterin Nettie, die ihm helfend unter die Arme greift.

Der Tempel des Feuers wird bevölkert von den gefährlichen Schwestern des Blutes. Gleichzeitig beherbergt dieser Ort allerdings auch einen immens wichtigen Ausrüstungsgegenstand...

Die Kathedrale des Schmerzes ist ein großes Gebiet innerhalb des Asyls, dessen Name durchaus wörtlich zu nehmen ist. Von hier aus gelangt man direkt zu den Aufenthaltsorten der mysteriösen Massenmörder.

Das Eingangstor zum Asyl. Hier beginnt erst die wahre Herausforderung für den ShadowMan. In seinem Inneren beherbergt es eine riesige Engine, die das Schreckensgebäude am Leben hält.

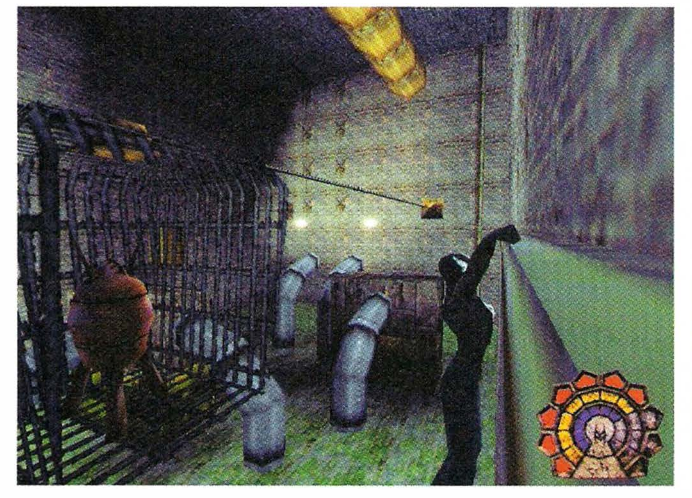
Der Eingang zur Unterwelt. Hierhin kann der ShadowMan zurückkehren, um beispielsweise mit Wächter Jaunty ein Schwätzchen zu halten oder um sich Tips zu holen, wenn er mal nicht weiterweiß.

Seelen bemächtigen. Diese sind überall in sogenannten Govi, pulsierenden und organisch wirkenden Behältern, aufbewahrt. Ein Schuß aus der Schattenwaffe zerstört diese und setzt die Seelen frei. Je mehr spirituelle Kraft Sie in sich aufnehmen, umso stärker werden Sie. Der Bär Ihres Bruders wird sich aufgrund seiner magischen Aufladung im Laufe der Zeit zum wichtigsten Transportmittel für Mike entwickeln. Mit seiner Hilfe ist er überhaupt erst in der Lage, innerhalb des Totenreiches an verschiedene Orte zu wechseln. Im weiteren Verlauf seiner Reise wird es ihm der Teddy dann auch ermöglichen, an bereits besuchte Schauplätze zurückzukehren. Spätestens hier zeigt sich, wie sehr sich *ShadowMan* von den *Tomb Raider*-Spielen unterscheidet: Wie und wo Sie sich der Dunklen Seelen bemächtigen, welche Gegner Sie besiegen und an welcher Stelle Sie Rätsel lösen wollen, ist komplett Ihnen überlassen; die Option, zwischen mehreren Orten hin- und herzuwechseln, ermöglicht ein komplett nichtlineares Gameplay. Mehrfache Schauplatzwechsel sind aber auch aus anderen Gründen sinnvoll: Die Welt, in der *ShadowMan* spielt, ist verwirrend groß und komplex. Immer wieder öffnen sich Tore zu anderen Bereichen, die man vorher mangels Energie noch nicht betreten konnte. Ab einer gewissen Anzahl gesammelter Dunkler Seelen erhöht sich der sogenannte Shadow-Level: Ihre Waffe wird stärker, Sie haben mehr Lebensenergie und schließlich sind Sie in der Lage, vorher verschlossene Durchgänge zu öffnen. Diese führen entweder in andere Bereiche der Welt oder schließlich auf mehr oder weniger direktem Weg ins Zentrum der Todeszone: das Asyl.

Herz der Finsternis

Das Asyl beherbergt die Seelen derer, die in ihrem Leben gemordet, vergewaltigt und andere Menschen gequält haben. Alles, was Sie vor-





Immer schön festhalten! ShadowMan kann sich, ähnlich wie seine Kollegin Lara, auch an Vorsprüngen oder Seilen entlanghangeln. Genau hinter ihm ist in einem Käfig der organisch pulsierende Behälter einer Dunklen Seele zu sehen.



Die verschiedenen exotischen Voodoo-Waffen, die ShadowMan im Laufe seiner Reise durch das Land der Toten findet, produzieren interessante Lichteffekte, die in der Finsternis der Unterwelt besonders effektvoll zur Geltung kommen.

gequält haben. Alles, was Sie vorher im Reich der Toten gesehen haben mögen, ist nichts als ein leichtes Vorspiel gegenüber dem, was Sie hier erleben werden. Während sich Ihnen vorher noch relativ „handelsübliche" Zombies in den Weg gestellt haben, treffen Sie hier plötzlich auf bullige Metzger mit Ledermasken, die Sie mit Haken an ihren Händen oder Kettensägen attackieren. Fliegende, elfengleiche Wesen beschießen Sie mit blauen Energieblitzen, und schließlich werden Sie den Massenmördern begegnen, die Oberfiesling Legion zur Herstellung seiner Armee benutzen will. Daß man bei so üblen Gesellen mit einer einfachen Schattenpistole nicht weit kommt, dürfte klar sein. Im Laufe der Zeit verbessern sich die Fähigkeiten des ShadowMan aber nicht nur durch die wachsende Anzahl der eingesammelten Seelen – eine ganze Reihe spezieller Ausrüstungsgegenstände und Power-Ups sorgt zusätzlich dafür, daß Sie furchtlos jeder Gefahr des Asyls entgegentreten können. Neben weiteren Voodoo-Waffen, wie dem Asson, das brennende Totenschädel über weite Distanz abfeuert, oder dem Marteau, das gewaltige Druckwellen auf dem Boden erzeugt, sind vor allen Dingen die sogenannten „Gegenstände der Prophezeiung" wichtig für Ihr Fortkommen. Einige von ihnen lassen Sie unbeschadet über glühende Kohlen oder Lava laufen; andere ermöglichen es Ihnen, Wasserfälle hochzuklettern oder sich an brennenden Felsvorsprüngen hochzuziehen. Die mei-



DIE MACHT DES VOODOO

Zu Beginn Ihrer Reise durch die Unterwelt verfügen Sie lediglich über die handliche Shadowgun, die zwar im Laufe der Zeit stärker wird, bei einigen Gegnern aber nicht so effektiv ist. Später können Sie Ihr Arsenal an tödlichen Voodoo-Waffen dann aber auf insgesamt sechs verschiedene aufstocken.



Das Asson ist eine Art Rassel, die von Voodoo-Priesterinnen angewandt wurde. Im Kampf können Sie damit brennende Totenschädel über weite Distanz abfeuern.

Das Baton ist eine Voodoo-Waffe mit beachtlicher Durchschlagskraft. Allerdings hat sie auch eine zweite Funktion: Man kann mit ihr Teleporter benutzen, die im Tempel des Lebens versteckt sind.

Vielleicht die vielseitigste Waffe ist das Flambeau, das einerseits als mächtige Feuerschleuder dient, andererseits aber auch im Dunkeln als Fackel benutzt werden kann.

Dieser Trommelschlegel erzeugt mächtige Druckwellen auf dem Boden, die sich kreisförmig ausbreiten. Die feurigen Ausläufer der Druckwelle spüren selbständig Ihre Gegner auf.

Die Kalebasse ist eine kleine, magisch aufgeladene Kürbisflasche, die ShadowMan auf Bodenhöhe auskippen kann, wodurch er eine gewaltige, zerstörerische Voodoo-Explosion auslöst.

Die einzige Defensiv-Waffe im Arsenal ist das Enseigne, das bei Gebrauch einen feurigen Voodoo-Schild um den Benutzer erzeugt, wodurch feindliche Angriffe effektvoll abgewehrt werden.

IM VERGLEICH

- ShadowMan
- Tomb Raider 3
- Heretic 2
- Tomb Raider 2
- Asghan

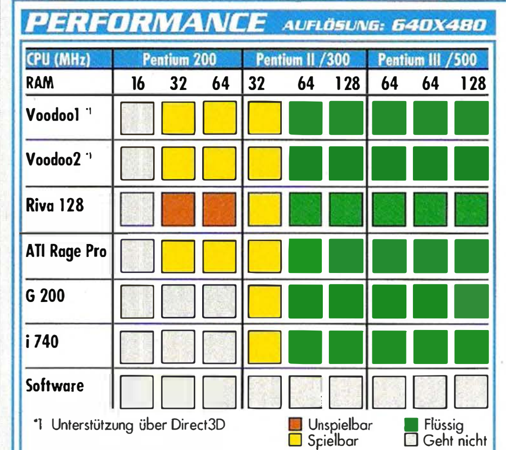
ShadowMan bietet gewissermaßen die perfekte Mixtur aus den actionreichen Kämpfen eines *Heretic 2* (mit dem es auch in puncto Atmosphäre zu vergleichen ist) und der Rätseldichte von *Tomb Raider 3*. Auch die geschickt in den Spielfluß eingearbeiteten Jump&Run-Einlagen erinnern ein wenig an die Abenteuer der Lara Croft, sind aber sehr viel kurzweiliger gestaltet und bei weitem nicht so ausufernd. Den Schlußpunkt der Vergleichsliste bildet das leider in jeder Hinsicht deutlich schlechtere *Asghan* von Ubi Soft.

■ Referenzklasse ■ Oberklasse ■ Gehobene Mittelklasse ■ Mittelklasse ■ Unterklasse

TESTCENTER — ShadowMan

DIE GRAFIK

PERFORMANCE Auflösung: 640x480



CPU (MHz)	Pentium 200			Pentium II /300			Pentium III /500		
RAM	16	32	64	32	64	128	64	64	128
Voodoo1 *1	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo2 *1	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
ATI Rage Pro	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
G 200	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
i 740	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht

*1 Unterstützung über Direct3D — Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

PERFORMANCE Auflösung: 800x600

CPU (MHz)	Pentium 200			Pentium II /300			Pentium III /500		
RAM	16	32	64	32	64	128	64	64	128
Voodoo1 *1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Voodoo2 *1	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig
ATI Rage Pro	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig
G 200	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig
i 740	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht

*1 Unterstützung über Direct3D — Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

DIRECT3D

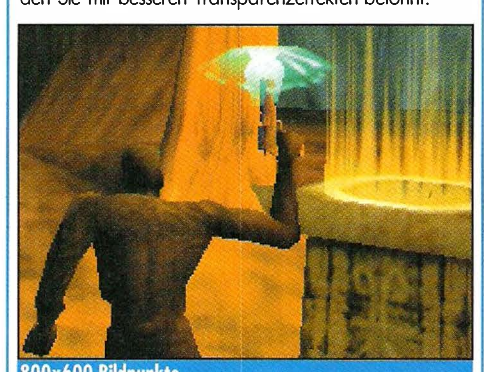
Bei nur 640x480 Bildpunkten wirken die Texturen pixelig, und der ShadowMan ist recht kantig.



640x480 Bildpunkte

DIRECT3D

Wenn Sie die Auflösung auf 800x600 erhöhen, werden Sie mit besseren Transparenzeffekten belohnt.



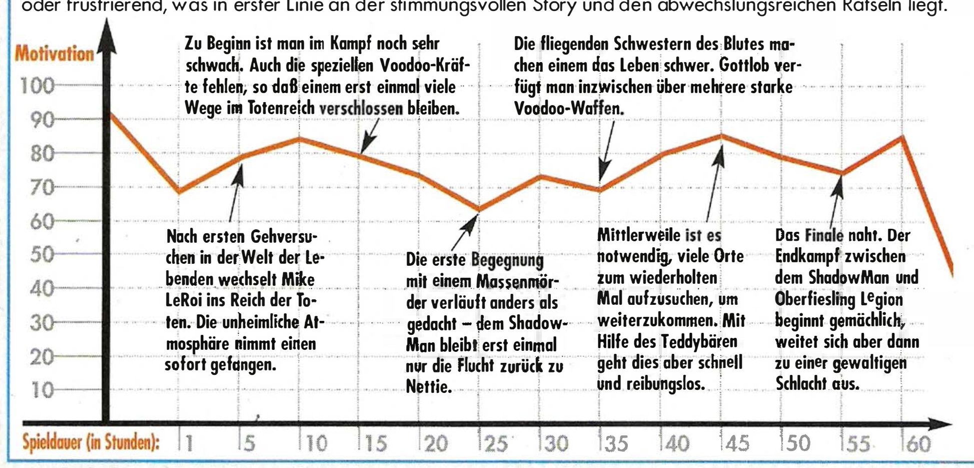
800x600 Bildpunkte

TUNING

Shadowman ist ein aussichtsreicher Kandidat für unsere Tuningbemühungen. Da wir das Spiel ausführlich in den Tuning-Tips des Tips-&-Tricks-Teils behandeln, erläutern wir an dieser Stelle nur die wichtigsten Tuningmaßnahmen: Falls Ihre Grafikkarte über mindestens acht MB Speicher verfügt, sollten Sie das Triple Buffering aktivieren, da so der Spielablauf flüssiger wird. Schalten Sie die High-Quality-Texturen ab, dies bringt Ihnen einiges an zusätzlicher Performance. Diese Änderungen müssen Sie im Setup und nicht im Spiel vornehmen.

DIE MOTIVATIONSKURVE

ShadowMan ist ein ausgesprochen umfangreiches Spiel, das sich kaum in weniger als 60 bis 70 Stunden lösen lassen wird. Doch obwohl man gezwungen ist, zahlreiche Orte mehrmals zu besuchen, wird es nie langweilig oder frustrierend, was in erster Linie an der stimmungsvollen Story und den abwechslungsreichen Rätseln liegt.



PRO & CONTRA

Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen:


Interessante, vielschichtige Charaktere in einer düsteren Story


Deutsche Synchronisation mit professionellen, sehr guten Sprechern


Gut ausbalancierte Mischung aus Rätseln und Action


Sehr dichte, unheimliche Spielatmosphäre mit Gruselgarantie


Sehr umfangreich – unter 60 Spielstunden kaum zu lösen


Komplett nichtlinearer Spielverlauf und flexible Lösungswege


Moderat ansteigender Schwierigkeitsgrad mit einfallsreichen Rätseln


Sehr gute Animationen und einfallsreiche Lichteffekte


Gewöhnungsbedürftige Steuerung und eingeschränkter Rundumblick

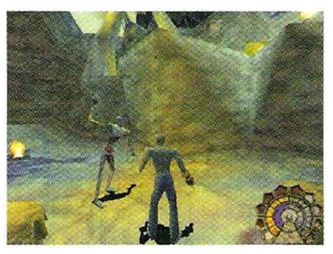

Sehr überschaubare Menge verschiedener Gegner und Waffen


Leider wurde der Mehrspielermodus vergessen

TREIBER & BUGS

ShadowMan verursachte auf keinem der Testrechner Probleme beim Setup. Der Testcenterkandidat bietet drei recht unterschiedliche Installationsgrößen an. Bei der Minimalvariante benötigt das Spiel nur fünf MB auf Ihrer Festplatte. Daß diese Installationsart nicht sinnvoll ist, dürfte wohl jedem klar sein, da fast alle Daten von der CD geladen werden müssen. Hier sollte man besser die goldene Mitte wählen. Mit 515 MB bietet diese Variante das beste Verhältnis zwischen Performance und Platzbedarf. Für Liebhaber von Komplettinstallationen besteht auch die Möglichkeit, die Musik mit auf die Festplatte zu kopieren. Dies verursacht jedoch nochmals einen Mehrbedarf von 280 MB.

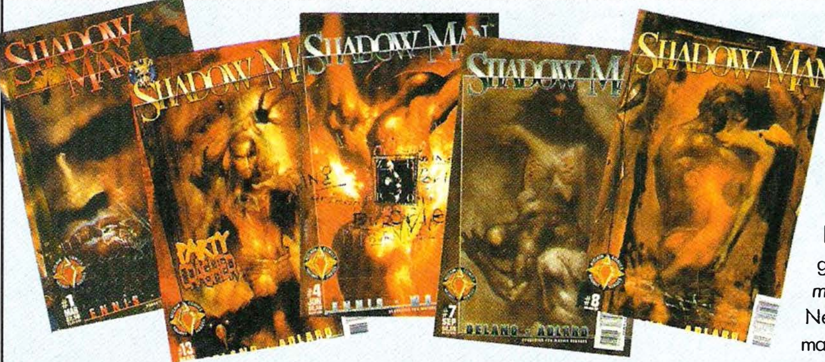




An skurrilen optischen Ideen haben die Entwickler nicht gespart.

Die Zombies sind aus der Entfernung ungefährlich; erst im Nahkampf wird es brenzlig, da die Untoten sehr flink sind.

GUTE-NACHT-GESCHICHTEN



Ähnlich wie in *Turok* sind auch die Hauptfiguren in *ShadowMan* nicht die Erfindung der Entwickler von Acclaim, sondern basieren auf einer Comic Vorlage. Die Reihe erscheint in Amerika seit 1997 und ist dort auch immens erfolgreich. Da es hierzulande leider noch keinen Vertrieb für die Reihe gibt, muß man oft lange suchen, bis man eines der Hefte als sündhaft teuren Import in die Hand bekommt. Ähnlich wie bei den in Deutschland deutlich erfolgreicheren *Sandman*-Comics von Neil Gaiman setzt man auch hier auf eine durchgehend düstere Atmosphäre und eine kontinuierlich fortlaufende Geschichte, die von Heft zu Heft weitererzählt wird und mit einer Menge makabrer Einfälle und Gruseleffekte aufwarten kann. Bleibt zu hoffen, daß durch den Erfolg des Spiels auch die Comics eine stärkere Verbreitung finden...

sten dieser Fähigkeiten erhält ShadowMan in speziellen Tempeln der Unterwelt, nachdem er sich in besonders harten Situationen bewährt hat. Andere liegen in entlegenen Ecken versteckt und müssen erst gefunden werden. Je weiter Sie in das Asyl vordringen, umso stärker werden Sie – dennoch ist bis zum Schluß äußerste Vorsicht geboten. Besonders die Massenmörder, auf die Sie schließlich treffen werden, sind ausgesprochen harte Gegner, deren Schnelligkeit und ansehnliche KI selbst geübten Spielern Kopfzerbrechen machen dürfte.

Sweet Dreams

Was *ShadowMan* neben seinem abwechslungsreichen Gameplay vor allen Dingen auszeichnet, ist die einzigartig dichte, bedrohliche Atmosphäre, die bei längerem Spielen zartbesaiteteren Gemütern sicherlich den einen oder anderen schlechten Traum bescheren könnte. Stellenweise fühlt man sich ein wenig an Grusel-Klassiker wie *Resident Evil* oder *Alone In The Dark* erinnert, wenn man durch die engen, klaustrophobischen Gänge des Asyls schleicht und aus weiter Ferne unheimliche Geräusche langsam nahender Gegner hört. Die hervorragende Grafik mit ihren wirkungsvollen, aber nie aufdringlichen Lichteffekten und das Leveldesign, das riesengroße, verwinkelte, unheimlich ausgeleuchtete Hallen und Tempel präsentiert, tragen noch einiges zur Steigerung der Stimmung bei. An einer Stelle im Spiel tauchen Sie durch einen unterirdischen See aus Blut. Plötzlich erkennen Sie, daß an einer Stelle im Felsen Fenster eingelassen sind, durch die Monster beim Foltern von Gefangenen beobachtet werden können. Dazu erklingt von weit her die leise Musik einer Spieluhr – Gänsehaut garantiert! Überhaupt haben die Macher von *ShadowMan* mit dem Sound eine echte Glanzleistung vollbracht. Nicht nur die Klangkulisse aus unheilvollen Hintergrundgeräuschen und stimmungsvoller Musik, auch die deutsche Synchronisation überzeugt auf ganzer Linie. Kein Wunder – konnte Acclaim doch für die Sprachaufnahmen zahlreiche professionelle Synchronsprecher gewinnen, die unter anderem schon Hollywood-Stars wie Jack Nicholson, Whoopie Goldberg oder Samuel L. Jackson ihre Stimme geliehen haben.

Andreas Sauerland ■



●	Software	Single-PC	1
●	Direct3D	ModemLink	-
	3Dfx Glide	Netzwerk	-
	AGP	Internet	-
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	
●	AMD K6-2	Audio	●

BENÖTIGT
Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 300 MB

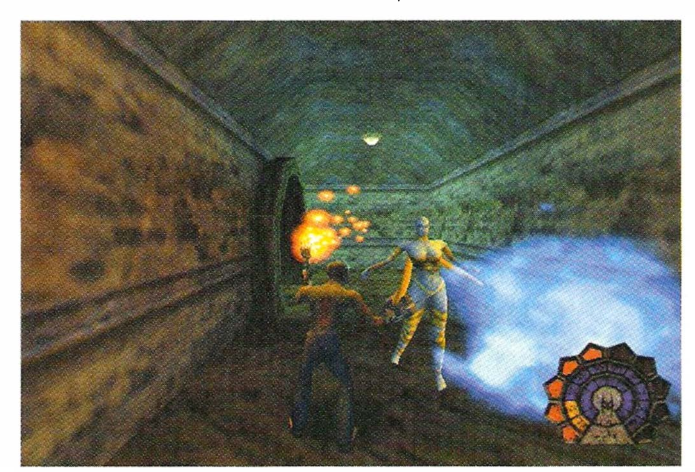
EMPFOHLEN
Pentium II/333, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 450 MB

VERGLEICHBAR MIT
Tomb Raider 3, Heretic 2

RANKING

Action-Adventure	
Grafik	84%
Sound	88%
Steuerung	75%
Multiplayer	-%
Spielspaß	**90%**

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Acclaim
Preis	ca. DM 80,-



Diese unbekleidete junge Dame ist längst nicht so harmlos, wie sie aussieht. Die hartnäckigen Schwestern verschießen Energieblitze, die sich ihr Ziel selbst suchen.



Von diesen sympathischen Metzgersgesellen gibt es gleich mehrere Ausführungen. Einige zielen mit Gewehren, andere gehen direkt mit der Motorsäge auf einen los.

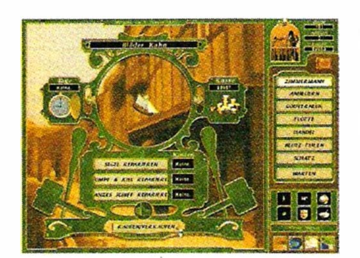


Unter schwarzer Flagge

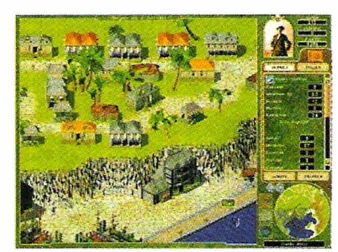
Leichte Schlagseite

Städte plündern, Handelsschiffe versenken, Geiseln nehmen? Schätze vergraben und Gouverneure bestechen? Dies und etliches mehr bietet Unter schwarzer Flagge, eines jener zahlreichen Programme, welche die Nachfolge des legendären Pirates anstreben. Eidos scheint dieses Ziel endlich erreicht zu haben.

Man schreibt das Jahr 1625. Durch die Karibik kreuzen schwer beladene Handelsschiffe, in den Städten häufen sich die Reichtümer. Was liegt da näher, als auf Ehre und Gewissen zu pfeifen und eine Karriere als Seeräuber in Angriff zu nehmen? Mit einer kleinen Mannschaft, einem winzigen Schiff und wenig Nahrung beginnen Sie Ihr Piratendasein. Ihr Leben in *Unter schwarzer Flagge* können Sie frei gestalten: So können Handelsschiffe überfallen, die Kriegsschiffe der europäischen Kolonialmächte versenkt und Siedlungen niedergebrannt werden. Für besonders erbarmungslose Gemüter stellt das Programm auch die Möglichkeit zur Verfügung, als Händler sein Glück zu versuchen.



Menüs mit kaum erkennbaren Schaltern dominieren die Stadtansicht.



Die Landkämpfe kosten viel Zeit, sie sind aber sehr lukrativ und spannungsgeladen.



Im Hafen ankernde Schiffe sind eine leichte Beute, da die Mannschaften an Land sind.

Der langweiligste und zugleich wichtigste Teil der Piratenarbeit geschieht an Land: Ein Zimmermann muß das Schiff auf Vordermann bringen, der Frachtraum wird mit Nahrung und Rum beladen, und die Mannschaftsstärke sollte auf einem gleichbleibenden Niveau gehalten werden. Sobald man für die Reise vorbereitet ist, darf man sich in die Abenteuer der Karibik stürzen: Der Erste Offizier setzt Kurs auf wichtige Handelsrouten und meldet jedes gesichtete Schiff. Der Spieler hat nun die Wahl, ob er flüchten, angreifen oder sich mit dem Kapitän unterhalten will. Als waschechter Pirat wählt man natürlich den Angriff, der weitgehend automatisch abläuft. Wer das Leben seiner Mannschaft riskieren will, kann das gegnerische Schiff auch entern und bei Erfolg das Schiff, die Ladung und sogar die Besatzung in seinen eigenen Besitz übergehen lassen. Ein geschickter Kapitän hat so die Möglichkeit, sich im Lauf der Zeit eine große Flotte zu erarbeiten, die es sogar mit schwerbewaffneten Kriegsschiffen und ganzen Städten aufnimmt. Dort warten die wahren Reichtümer: Die Mannschaft kann an Land gehen und Kirchen, Lagerhäuser und Wohnhäuser plündern. Die Risiken sind entsprechend hoch, da jede Stadt über gut bewaffnete Wachen verfügt. Wer sich durch seine Raubzüge genügend Ruhm erarbeitet hat, kommt mit den Gouverneuren der Städte ins Gespräch. Dank etwas Bestechungsgeld oder einiger Drohungen verschenken diese ihre Titel, Reichtümer, Schatzkarten oder sogar Kaperbriefe. Die höchste Ehre wird einem Piraten aber zuteil, wenn ihm der Gouverneur einen Auftrag gibt. Dabei kann es sich um Kampf- oder um Suchmissionen handeln, die stets gut bezahlt werden.



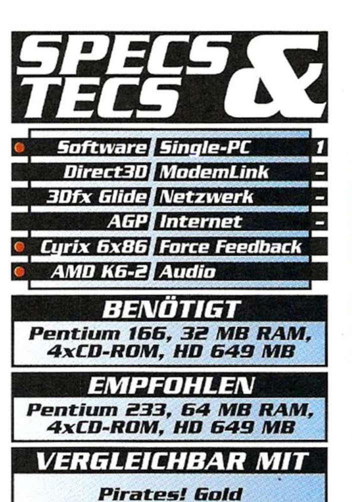
Der wichtigste Bildschirm des Spiels versteckt sämtliche Optionen in den winzigen Kontextmenüs der Schiffe – die sich aufgrund ihrer Bewegung kaum anklicken lassen.

Eine Hintergrundstory gibt es in *Unter schwarzer Flagge* ebenso wenig wie einen Endgegner oder ein Spielziel. Nach einiger Zeit hat man eine nahezu unbesiegbare Flotte, die jede Siedlung einnehmen und einen eigenen Offizier als Gouverneur einsetzen kann. Grafisch ist *Unter schwarzer Flagge* sehr schlicht ausgefallen, weitaus schlimmer ist jedoch die Benutzerführung: Zahlreiche unbeschriftete Knöpfe sind auf verschachtelten Bildschirmseiten verteilt, so daß erst nach einer sehr langen Einarbeitungszeit sämtliche Funktionen genutzt werden können.

Harald Wagner ■

STATEMENT

Unter schwarzer Flagge ist (geringfügig) schöner als das etwa 10 Jahre alte *Pirates*, bietet einen vergleichbaren Funktionsumfang und wird die Fans des Uralt-Klassikers nicht enttäuschen. Wer aber seither andere Unterhaltungsprogramme kennengelernt hat, wird sich nicht nur an der leblosen Grafik und der umständlichen Bedienung stören. Es entsteht der Eindruck, daß den Spieldesignern zu früh die Phantasie ausgegangen ist. Einem prinzipiell guten Spiel, das kurz vor der Jahrtausendwende ohne Hintergrundgeschichte, ohne Handlung und ohne ultimatives Spielziel auskommen muß, fehlt einfach das entscheidende Stück zum Klassiker.



SPECS & TECS

● Software	Single-PC 1
Direct3D	ModemLink -
3Dfx Glide	Netzwerk -
AGP	Internet -
● Cyrix 6x86	Force Feedback
● AMD K6-2	Audio

BENÖTIGT
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 649 MB

EMPFOHLEN
Pentium 233, 64 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 649 MB

VERGLEICHBAR MIT
Pirates! Gold



RANKING

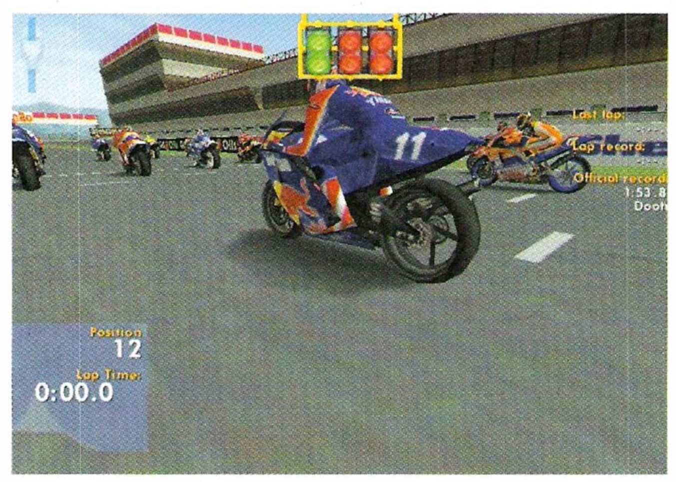
Strategie	
Grafik	44%
Sound	75%
Steuerung	70%
Multiplayer	-%
Spielspaß	69%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Eidos
Preis	ca. DM 90,-

GP 500

In Schräglage

Bei über 250 km/h wartet der Rausch. Wenn durchtrainierte Piloten auf 500-ccm-Geschossen über graue Pisten jagen, sehen sie nichts als die nächste Kurve und den aggressiven Nebenmann. Wer nicht konzentriert ist, fällt. Exakt wie in der reinrassigen Simulation von Beam Software.



Beim Start heißt es, Gas geben. Allerdings: Die erste Kurve naht schon bald, und die Reaktionszeiten sind ziemlich knapp bemessen. Für Übermut ist kein Platz.

Mit der offiziellen 98er FIM-Lizenz und Profi-Fahrer Kenny Roberts jr. im Beiwagen ist aus *GP 500* eine extrem realitätsnahe Simulation geworden, die sowohl den Nervenkitzel als auch die hohen Anforderungen der Supersport-Serie auf heimische Bildschirme bringt. Die Zielgruppe des Produkts ist damit eng definiert. Nur wenn Sie gewillt sind, sich intensiv in den Motorradsport einzuarbeiten, oder bereits Ahnung von der Materie haben, werden Sie an diesem Koloß Freude finden. Selbst im leichten Modus reagieren die Maschinen empfindlich auf jede Bewegung des Fahrers: Spurtet man etwa übermütig los, ohne sich gleichzeitig nach vorne zu lehnen, vollführt das PS-Monster samt Reiter sofort einen beeindruckenden Salto rückwärts. Die meisten der detaillierten Steuerungsoptionen, wie das sanfte Schalten oder eben das innovative Neigen zur richtigen Seite, lassen sich automatisieren, doch gutmütig werden die Räder auch dann nicht. Die oberste Devise für den Spieler heißt deswegen schweißtreibendes Training. In Pulks von bis zu 24 rangelnden Fahrern kann jedes Touchieren von Randsteinen fatale Folgen haben. Hilfreich beim Üben ist die ausführliche Telemetrie-Auswertung in den Replays, anhand derer Sie noch kleinste Fehler ausfindig machen können.

STATEMENT

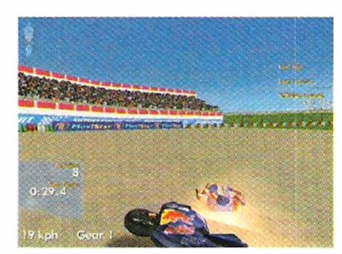
Simulationen wie diese erfordern eine große Begeisterung fürs Genre. Erst nach mehreren Übungsstunden voller Frustration genießt man sie überhaupt. Andererseits bieten sie einzigartige PS-Erlebnisse, sobald ihr Potential voll entfaltet ist. *GP 500* verfügt über wirklich intelligente Computerpiloten sowie über die ausgeklügeltste Fahrphysik bis dato und widmet sich jedem Detail seines Sports. Mir persönlich ist das nur eine Spur zu heftig, zu realistisch.

TV vor Ort

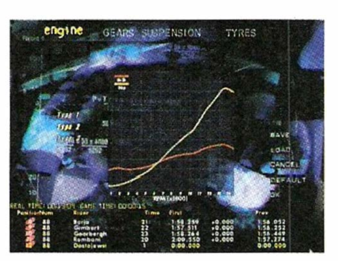


Echte Strecken wie der Sachsenring werden von einer Grafikengine berechnet, die mehr auf die Übermittlung von grenzüberschreitenden Geschwindigkeiten denn auf optische Bonbons ausgelegt ist. Neun Kameraperspektiven erzeugen glaubwürdig TV-Atmosphäre, wenngleich nur fünf davon spielerisch Sinn machen. Die Künstliche Intelligenz der gegnerischen Fahrer beeindruckt durch Menschlichkeit. Sie fahren akkurat, machen zeitweise aber auch Fehler. Grund dafür: Die Eigenschaften realer Fahrer wurden in Parameter verwandelt. Selbst erfahrenen Spielern macht die KI ein ums andere Mal einen Strich durch die Plazierungsrechnung. Die Spielmodi entsprechen dem Standard: Neben Einzelrennen und einsamen Trainingsrunden dürfen Sie Ihr Glück im Grand Prix versuchen. Exzessiv sind die Einstellungsmöglichkeiten für Motor und Federung. Um der empfindlichen Steuerung Herr zu werden, wählen Sie am geschicktesten einen Joystick mit Coolie-Hat.

Harald Wagner ■



Stürze und Ausflüge ins Kiesbett werden vom Publikum auf den teuren Rängen durch lautes Gegröle honoriert.



Jede Veränderungen an den Motoreinstellungen hat direkten Einfluß auf das Rennen. Feintuning ist Pflicht für Sieger.



Leicht haben Sie es gegen die starken NPCs selbst im schützenden Windschatten nicht.

SPECS & TECS

Software	Single-PC	1
Direct3D	ModemLink	2
3Dfx Glide	Netzwerk	24
AGP	Internet	24
Cyrix 6x86	Force Feedback	
AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 120 MB

EMPFOHLEN
Pentium II 266, 64 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 160 MB

VERGLEICHBAR MIT
Grand Prix 500 ccm, Superbike World Championship

RANKING

Simulation

Grafik	80%
Sound	79%
Steuerung	86%
Multiplayer	81%
Spielspaß	83%

Spiel	Englisch
Handbuch	Englisch
Hersteller	MicroProse
Preis	ca. DM 90,-



Dark Secrets of Africa – Das Geheimnis des Pharaonengrabes

Light und Schatten

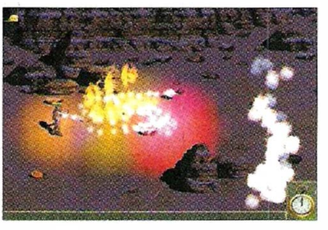
Leichte Kost für Zelda-Fans: Lange vor Diablo 2 sorgt Dark Secrets of Africa für Nachschub im dünn besetzten Genre der Action-Rollenspiele und hat gute Chancen, für diese Spielegattung neue Fans zu gewinnen.



Die Tempel wurden mit vielfältigen Einrichtungsgegenständen abwechslungsreich gestaltet. Interaktive Rätselelemente sind selten und sofort als solche erkennbar.



Der Weg durch den dichten Dschungel muß mit einer Machete freigelegt werden.



Vor allem die Zaubersprüche demonstrieren die Fähigkeiten der Grafikengine.

Howard Hawk ist einer jener typisch britischen Archäologen, die zusammen mit Trägern und Kriegern durch den Dschungel streifen, jeden einzelnen Stein untersuchen und pünktlich um fünf Uhr ihren Tee trinken. Momentan ist all dies jedoch nur ein Wunschtraum, denn bislang steht er lediglich mit einem Gewehr und wenig Bargeld ausgerüstet vor einem afrikanischen Dorf. Sobald der Spieler für Howard Hawk eine schlagkräftige Truppe angeheuert und mit Nahrungsmitteln ausgerüstet hat, kann das erste von insgesamt 15 Szenarien beginnen. Aus einer isometrischen Vogelperspektive steuert man die Expedition durch Wüsten- und Dschungellandschaften, wo sie ständig von Überfällen bedroht wird. Die sumerische Mythologie mitsamt ihren Göttern und Dämonen stand Pate für *Dark Secrets of Africa*. Dementsprechend sind es keine kriegerischen Beduinen, sondern Geister und Dämonen, die sich der Truppe entgegenstellen. Bei ihrem „Ableben" lassen sie meist Heiltränke zurück, so daß Verletzungen kein Problem für die Mannschaft darstellen. Anders sieht es in den unterirdischen Gewölben aus. Sobald ein Tempel oder ein vergleichbares Gebäude gefunden wurde, betritt Howard Hawk dieses ohne seine Träger, womit der Rollenspielaspekt zum Vorschein kommt: In seinem Rucksack ist nur Platz für wenig Nahrung und Heilmittel, und die in den Gewölben gefundenen Gegenstände müssen ebenfalls noch hinein. Der Kampf gegen die Monsterhorden ist daher ungleich gefährlicher, dennoch werden nur Einsteiger ernsthafte Schwierigkeiten bekommen.

Der spielerische Ablauf der Szenarien gestaltet sich immer gleich: Zunächst sucht die Expedition den Eingang eines Gebäudes, anschließend sucht Howard den Ausgang. Damit Howard ein Gebäude verlassen kann, muß er mit einer *Diablo*-ähnlichen Steuerung Schalter drücken, Geheimgänge freilegen oder Endgegner besiegen. Der Adventureteil von *Dark Secrets of Africa* ist ebenso einsteigertauglich wie der Actionaspekt und stellt keine hohen Anforderungen an die Kombinationsgabe des Spielers. Bedient wird das Action-Adventure über eine komplexe Menüleiste, in deren Bedienung ein vorbildliches Tutorial einführt. Schon nach wenigen Minuten ist der Spieler in der Lage, die maximal sieben Mann starke Truppe zu steuern und am Leben zu erhalten. Noch mehr Mühe haben sich die Spieldesigner mit der Grafik gegeben: Ohne jegliche 3D-Unterstützung sorgen einzeln berechnete Lichtquellen und ein Partikelsystem mit einer Million gleichzeitig darstellbaren Objekten für ein wahres Grafikfeuerwerk.

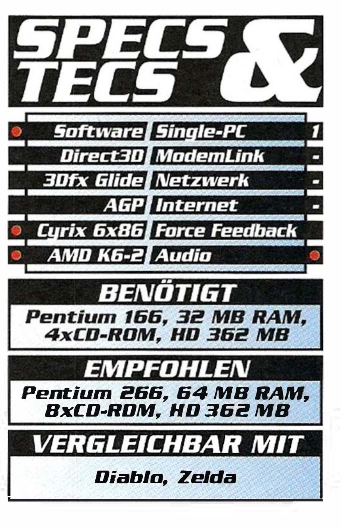
Harald Wagner ■

STATEMENT

Wem *Diablo* zu groß, zu monoton oder zu schwierig war, der findet mit *Dark Secrets of Africa* eine ausgewogene Alternative. Die Wartezeit auf *Diablo 2* läßt sich damit allerdings nicht verkürzen, denn ein begeisterter *Diablo*-Spieler wird THQs Action-Rollenspiel innerhalb weniger Stunden gelöst haben. Für Einsteiger (und NUR für Einsteiger) ist *Dark Secrets of Africa* dank seines stetig ansteigenden Schwierigkeitsgrades aber rundum zu empfehlen.



Rollenspieltypische Erfahrungspunkte verbergen sich in einem der wenigen Textmenüs.



SPECS & TECS

●	Software	Single-PC	1
	Direct3D	ModemLink	-
	3Dfx Glide	Netzwerk	-
	AGP	Internet	-
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	
●	AMD K6-2	Audio	●

BENÖTIGT
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 362 MB

EMPFOHLEN
Pentium 266, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 362 MB

VERGLEICHBAR MIT
Diablo, Zelda

RANKING

Action-Rollenspiel	
Grafik	88%
Sound	72%
Steuerung	80%
Multiplayer	-%
Spielspaß	73%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	THQ
Preis	ca. DM 90,-



Re-Volt

Starkstromer

Acclaim beschäftigt sich mit Kleinkram. Mit ferngesteuerten Wägelchen, um genau zu sein, die den Alltag ahnungsloser Menschen vollkommen über den Haufen werfen: Gelangweilt vom Staub im Ladenregal, schmeißen die handlichen Batterieboliden plötzlich mit Raketen um sich.

Re-Volt hat mit seinen 28 eigenwilligen Fahrzeugen nur ein Ziel: Ihre Venen mit Adrenalin zu überfluten. Auf wunderschönen, extrem rasanten 3D-Kursen müssen Sie bis zu zwölf Konkurrenten verfolgen, die mit dem realistischen Physikmodell der fahrbaren Untersätze schon bestens umzugehen verstehen. Daß es Acclaim dabei gelungen ist, die Funkautos mit ihrem schnellen Antritt und ihrer Wendigkeit wirklich erfahrbar zu machen, gehört neben der Top-Grafik zu den größten Segen des Spiels. Fünf Schwierigkeitsgrade bieten darüber hinaus für jeden Piloten das richtige Fahrgefühl. Nach dem Start finden Sie sich in einem Kaufhaus wieder, dessen Regale paketeweise mit Akku-Autos gefüllt sind. Auf den Großteil erhalten Sie jedoch erst Zugriff, wenn Ihre Steuerkünste trainiert sind. Die langsame, handzahme Grundausführung muß zu Beginn genügen. Mit der wandern Sie entweder auf einen der schon freigeschalteten Übungsparcours, starten auf denselben ein Einzelrennen, erproben Ihr artistisches Geschick in der Stunt-Arena oder stürzen sich umgehend in die schwierige Meisterschaftsrunde.

STATEMENT

Re-Volt macht wach: Die Geschwindigkeit der verschlungenen Phantasiekurse ist so rasant wie die Flucht eines wissenden Elchs vor der A-Klasse, und die KI-Fahrer scheinen bereits mit Dynamit in der Hand geboren worden zu sein. Daß im Cockpit der Miniaturautos außerdem so was wie ein realistisches Fahrgefühl entsteht, ist fast schon genial. Einziger Schwachpunkt vielleicht: Der aufdringliche Techno im Hintergrund – aber der läßt sich leisedrehen. Kein anderes Spaßrennen hat mich je ähnlich zum Süchtigen gemacht – besonders im genialen Mehrspielermodus!

Ein Bett im Kiesfeld

Sobald Sie Siege für sich verbucht haben, stoßen Sie zu den abwechslungsreichsten der 13 Strecken vor. Talent am Lenkrad ist dafür allerdings nur eine Bedingung, denn mit Nebensächlichkeiten wie Fairneß haben die Kontrahenten in *Re-Volt* wenig am Hut. Da werden Öllachen plaziert, die Vordermänner mit Bowlingkugeln oder Raketen ins Seitenaus befördert und sämtliche Akkus im Umfeld kurzzeitig überladen. Regeln existieren, um gebrochen zu werden. Zum Kurssortiment zählen ein Museum mit spiegelnden Marmorböden, eine Wildwest-Stadt, ein botanischer Garten, ein Spielzeugladen und die sinkende „Toytanic". Übersicht wird durch die Verfolgerkamera geboten, pure Rasanz gibt es im Cockpit. Die Steuerung der leichten Flitzer ist höchst sensibel. Bis Sie die engsten Kurven zielgenau nehmen können, werden einige Versuche mit Frontalcrashs enden. Aber dann kommt richtig Freude auf. Außerdem garantieren vier Multiplayer-Strecken, ein Kurseditor sowie zahllose Extras und Bonusvehikel, daß die Motivation auf Wochen hinaus nicht nachläßt.

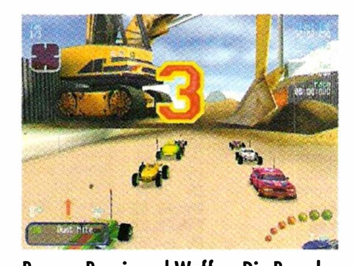
Andreas Sauerland ■



Im Spielzeugland herrscht die nackte Anarchie. Miniaturgefahren wie rollende Plastikbälle drohen von allen Seiten. Wer nicht schnell genug reagiert, ist sofort raus.



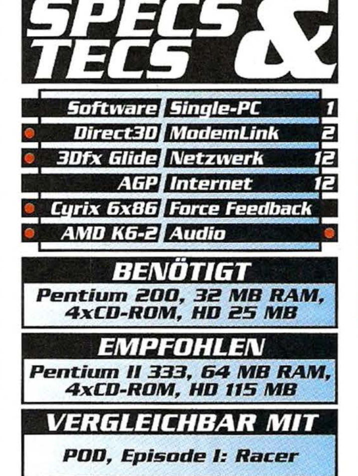
Die rutschigen Böden im botanischen Garten machen sich bei der Steuerung bemerkbar. Feingefühl ist gefragt.



Bagger, Benzin und Waffen: Die Bewohner dieser Vorstadt-Siedlung müssen wahrhaft glückliche Menschen sein.



Die Westernstadt strotz vor abrupten Kehrtwendungen. Hier zählt echtes Pilotentalent.



SPECS & TECS

Software	Single-PC	1
Direct3D	ModemLink	2
3Dfx Glide	Netzwerk	12
AGP	Internet	12
Cyrix 6x86	Force Feedback	
AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 25 MB

EMPFOHLEN
Pentium II 333, 64 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 115 MB

VERGLEICHBAR MIT
POD, Episode I: Racer

RANKING

Rennspiel	
Grafik	86%
Sound	74%
Steuerung	80%
Multiplayer	88%
Spielspaß	86%

Spiel	Englisch
Handbuch	Englisch
Hersteller	Acclaim
Preis	ca. DM 90,-

Darkstone

Teufelsaustreibung

Diablo, die heilige Kellerkuh: Lange zeigte sich kaum ein Entwickler gewillt, mit der leichtfüßigen Streitorgie unter Tage in ernsthafte Konkurrenz zu treten. Doch jetzt ist Schluß mit Respekt und Unterwürfigkeit! Darkstone kommt, sieht – und siegt dank seiner Vielseitigkeit.

Der Hang zur Nachahmung ist dem Menschen von Natur aus eigen. Kinder wie Erwachsene lernen durch ihn, indem sie Gesehenes aufgreifen und zu verbessern versuchen. Allein in der Spielebranche verhält es sich mitunter anders: Da verwursten windige Hersteller in peinlicher Regelmäßigkeit fremde Ideen zu erbärmlich schwachbrüstigen Plagiaten, nur um des schnöden Mammons willen. Programme, die bekannte Motive nicht nur aufgreifen, sondern auch merklich verfeinern und so ihren Vorbildern den Rang ablaufen, sind strahlende Ausnahmen. Ausnahmen wie *Darkstone*.
Geschichtliches: Das Land Uma entstand, als die Welt noch von Nebelschleiern umhüllt war. Geformt vom Leben selbst, geriet es für kurze Zeit zu einem Paradies, dem es ohne den Tod allerdings an der richtigen Balance mangelte. Das Gute bedingte das Böse, und erst nach dessen Heraufbeschwörung vergingen die Jahrhunderte im natürlichen Wechselspiel zwischen Sein und Nichtsein. So weit, so gut. Plötzlich aber gewann der Sensenmann die Oberhand, indem er den irren Nekromanten Drakil für seine Zwecke einspannte. Verschmolzen mit einem Drachen, entwickelt dieser einen Hang zum Größenwahnsinn, überzieht das Land mit Tyrannei und huldigt der Zerstörung. Ohnmacht greift um sich im Volk, und einzig eine längst in sieben Teile zersplitterte Sphärenkugel könnte noch Rettung verheißen …

Duo mortale

Wahlweise mit einem oder zwei aus acht vorgefertigten Charakteren dürfen Sie *Darkstone* in Angriff nehmen. Entscheiden Sie sich für ein Gespann, steuern Sie jeweils einen der Helden

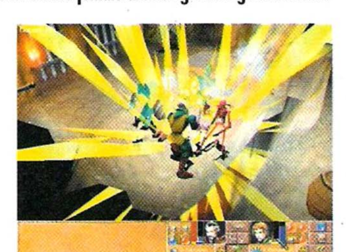


An Feindarten herrscht kein Mangel. Haben Sie in Diablo jemals ähnlich große Figuren erlebt?

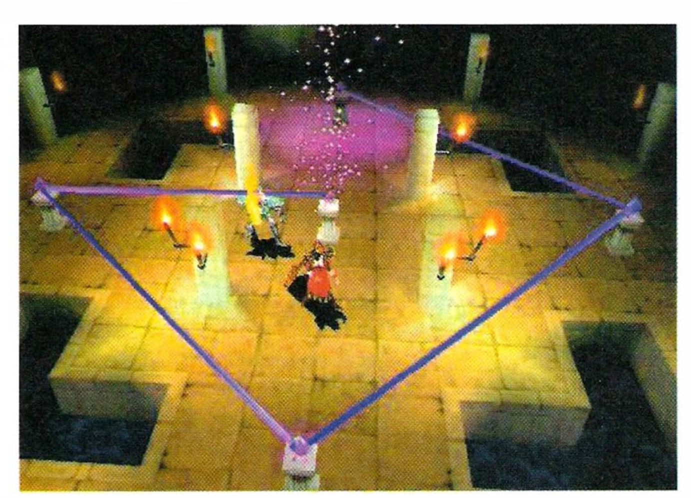
direkt, der andere wird vom Computer an der Leine geführt. Neben Magiern und Kämpfern beiderlei Geschlechts bieten Priester sowie Diebe ihre heroischen Künste für die Partybesetzung feil, was dem Standardrepertoire der Sparte entspricht, doch immerhin sachte Veränderungen im Spielgefühl ermöglicht. Räuber werden stets verhaltener agieren müssen als anabolikagestählte Ritterknaben. Die Anzahl der veränderbaren Attribute ist gering. Mit Stärke, Magie, Vitalität und Gewandtheit sind es gerade einmal vier. Allerdings haben sie immense Auswirkungen. Magier etwa, die konsequent nur auf ihr spezielles Talent abgerichtet werden, müssen wegen Ihrer Verletzlickeit ganz zu Beginn noch herbe Rückschläge einstecken, werden dafür aber bereits nach den ersten Stufensprüngen für Kahlschlag in der Gegnermeute sorgen.

Mauern vor dem Kopf

Die Handlung nimmt ihren Anfang in einer beschaulichen Stadt, wo Sie von einem Wächter an die Hand genommen und mit wichtigen Einrichtungen wie der Schmiede, der Apotheke, der Gaststätte und den Lehrstuben vertraut gemacht werden. Während des Rundganges wird schnell offenbar, was einen der besonderen Reize *Darkstones* ausmacht: die flexible Grafikengine. Mit den Cursortasten können Sie die gedachte Kamera stufenlos im Kreis herumwirbeln lassen, nah an die Hauptpersonen heranzoomen oder die Geschehnisse aus gehöriger Distanz beobachten. Jedes Hindernis im Blickfeld verwandelt sich dabei sofort in einen süßen Hauch von Nichts, seien es Bäume, Mauern oder Türen, so daß Ihre Marionetten



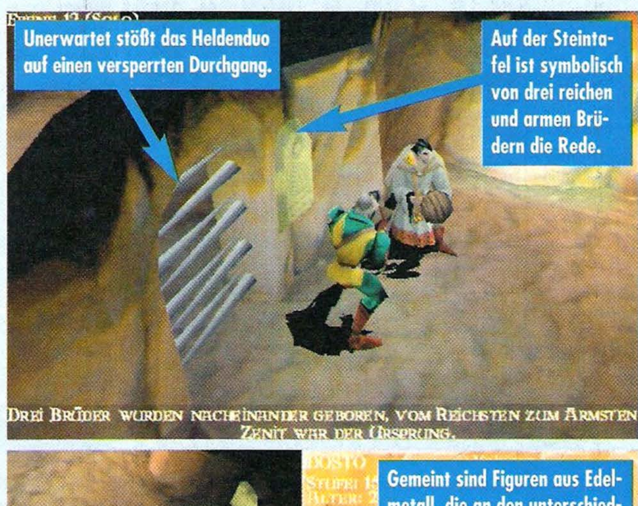
Die Grafikeffekte werden über Direct3D realisiert und belegen teils den ganzen Bildschirm. Ein Chaos, das Spaß macht.

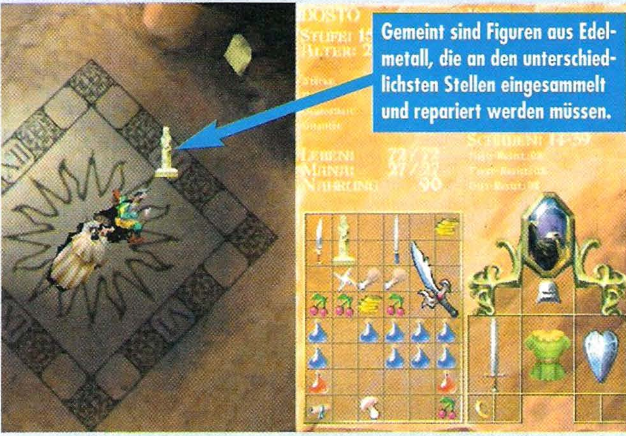


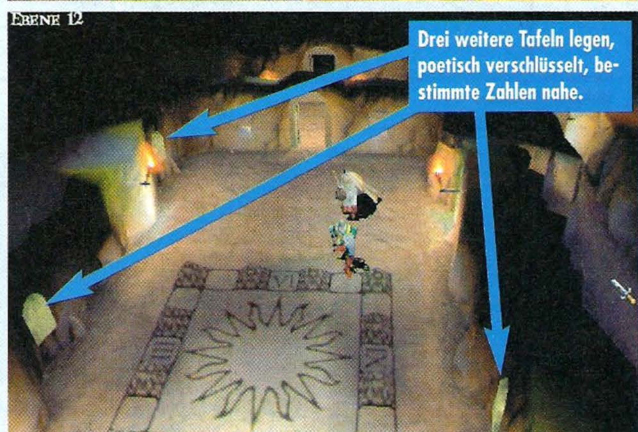
Der Springbrunnen des Lichtes bietet nicht nur ein nettes Schauspiel für die Augen, sondern auch für das Gehirn. Viele Rätsel im Spiel haben mit Licht oder Klang zu tun.

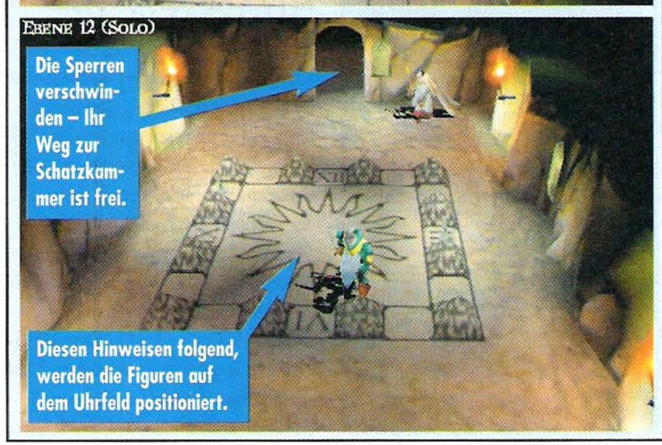
KNACKIGE KOPFNÜSSE

Die logisch konzipierten Rätsel heben *Darkstone* deutlich von anderen Hack&Slay-Titeln ab. Regelmäßig wird Ihre sorglose Wanderung durch die engmaschigen Feindesreihen von Denksportaufgaben unterbrochen. Hier ein Beispiel:



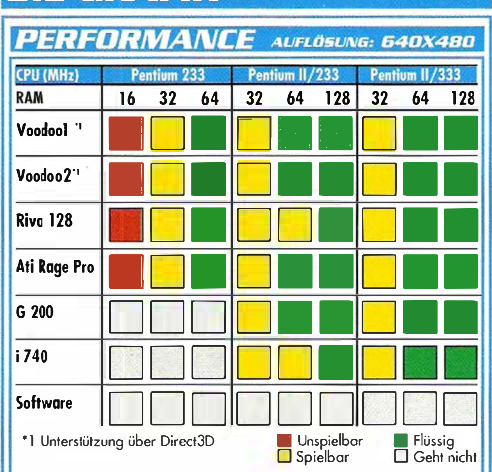






TESTCENTER — Darkstone

DIE GRAFIK



IM VERGLEICH

KRITERIEN	Darkstone	Diablo - Hellfire	Silver
Dungeonaufbau	Zufällig generiert	Zufällig generiert	Fester Aufbau
Wählbare Klassen	4	4	Fester Hauptdarsteller
Waffen und Zaubersprüche	Über 30	Über 30	Zusammen 24
Partygröße	2	1	1 bis 3
Speichermöglichkeit	Immer	Immer	Save-Points
Spielablauf	Non-linear	Linear	Linear
Multiplayer	Netzwerk, Internet	Netzwerk, Internet	Nicht verfügbar
Perspektive	Zoom- und drehbar	Fix	Autom. Kamerafahrten
Schwierigkeitsgrade	3	1	1
Auflösung	640x480	640x480	640x480
Direct3D-Unterstützung	Ja	Nein	Ja
Spezialfähigkeiten	Über 20	Keine	Über 10
Hauptattribute	4	4	Keine
Rätsel	Ja	Nein	Ja

TUNING

Wie Sie schon unserer Performancetabelle entnehmen können, sollten Sie einen Pentium II mit 64 MB Hauptspeicher besitzen. Zur Not reicht auch ein Pentium, der aber 64 MB besitzen muß, da ansonsten die Performace einbricht.

PRO & CONTRA

Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen.


Gut gegen Böse: einmal auf phantasievolle Art erzählt

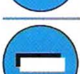

Für ein Rollenspiel bemerkenswert gut erdachte Rätsel


Zu jedem Zeitpunkt frei schwenk- und zoombare Kamera


Bei Bedarf werden Wände und dergleichen transparent


Suchtfaktor im Keller: „Nur noch kurz zehn Minütchen...“

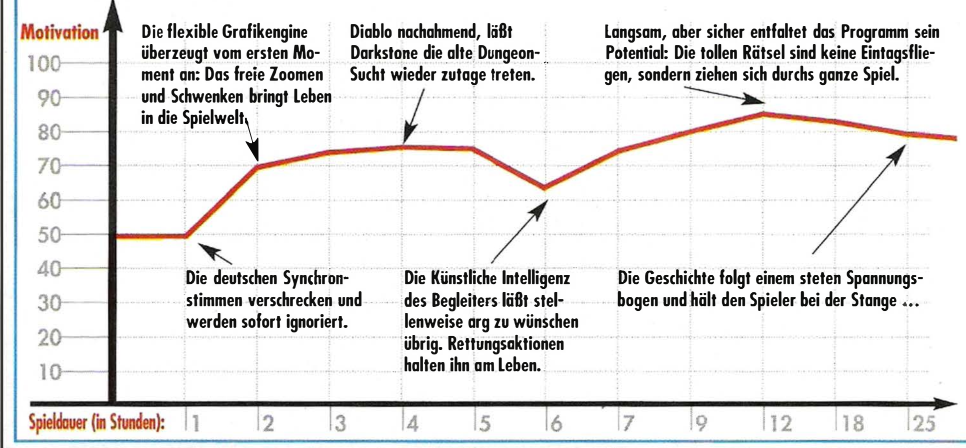

Deutsche Synchronsprecher blamabel schlecht gewählt


KI des Begleiters und der Monster läßt Wünsche offen


Steuerung stellenweise etwas zu umständlich geraten

DIE MOTIVATIONSKURVE

Darkstone fällt zwar unter die Kategorie leicht verdaulicher „Rollenspiele light“, ist aber im Vergleich zum Genreüblichen sehr umfangreich. Lobenswert: Das Spiel kann Einsteigern und Kennern gleichermaßen spaßige Stunden der Knüppel- und Knobelei bereiten.

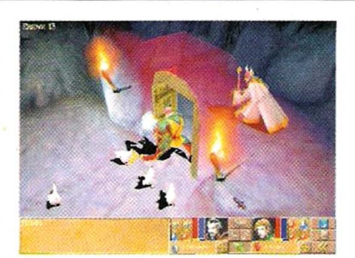


IM VERGLEICH

- Darkstone
- Diablo
- Silver
- Final Fantasy 7
- Droyian

Darkstone erreicht durch seinen Rätselanteil mehr Spieltiefe als das angegraute *Diablo*. Allerdings hat letzteres in puncto Stimmungsdichte eindeutig die Nase vorn und den verdienten Pionierbonus auf seiner Seite. *Final Fantasy 7* sowie mit Abstrichen *Silver* entstammen der japanischen Manga-Kultur, bieten aber gleichfalls actionreiches Gameplay für den westlichen Herrn Jedermann. *Droyian* rangiert unter „ferner liefen“ und darf als trauriger Ausrutscher betrachtet werden.

Referenzklasse · Oberklasse · Gehobene Mittelklasse · Mittelklasse · Unterklasse



Witzig: Wie in Outlaws dürfen Sie Hühner jagen. Diese hier legen Geldeier.

niemals unbeobachtet bleiben. Die Kamerfahrten verlaufen außerdem so butterweich, daß ein ungewohnter Eindruck von Lebendigkeit in der Rollenspielwelt entsteht. Die Stadt bleibt Zentrum all Ihrer Aktionen. Sobald Sie sich auf dem Marktplatz zur Schau stellen, tragen die Einwohner Besorgungsaufträge an Sie heran, für deren Erledigung – Überraschung, Überraschung! – Goldmünzen winken. Im Gegensatz zu *Might and Magic 7* stehen die Nebenmissionen in *Darkstone* glücklicherweise mit dem Kernziel in Verbindung. So werden Sie auf der Suche nach den sieben Kristallsplittern einfach von Zeit zu Zeit über andere Objekte der Sammelbegierde stolpern. Und wenngleich einige der absonderlichen Artefakte weit entfernt vom warmen Schoß der Heimat liegen, bereitet das Abkassieren der Honorare keine Umstände: Portale aus dem Zauberbuch überbrücken, genau wie in *Diablo*, jede Strecke in Sekunden. *Darkstones* enge Verwandtschaft mit dem Vorbild läßt sich darüber hinaus am zufälligen Aufbau sämtlicher Labyrinthe festmachen. Nach jedem Neustart ist nichts mehr dort, wo Sie es zuletzt gefunden haben.

Ans Einmachglas

Vor dem eigentlich heißersehnten ersten Kellerbesuch werden Sie unerwartet lange zaudern. Hinter den Stadttoren liegt Ihnen nämlich eine schillernde Oberwelt zu Füßen, die sich über gleich vier separate Regionen erstreckt, von zwielichtigen Gestalten in allen Farben und Formen bevölkert ist und ungeduldig auf ihre Erkundung wartet. Jeder Weg steht Ihnen offen, sofern Sie mit den unterschiedlich gefährlichen Gegnern zu Rande kommen. Die Steuerung im Kampf ist simpel. Während die linke Maustaste Streiche mit Schwert oder Axt austeilt, entsendet die rechte magische Grüße an die tobende Brut. Um Ihren Charakter an einem Punkt zu fixieren, halten Sie die Shift-Taste gedrückt. Ansonsten folgt er jedem Klick schrittweise in die angewiesene Richtung. Die Einfachheit hat einen logischen Grund: Anders würde sich der Spieler im hektischen Chaos der Kämpfe kaum mehr zurechtfinden. Zu viel Masse, zu viele Effekte machen sich da auf dem Bildschirm breit, als daß man noch komplizierte Taktiken andenken, geschweige denn umset-

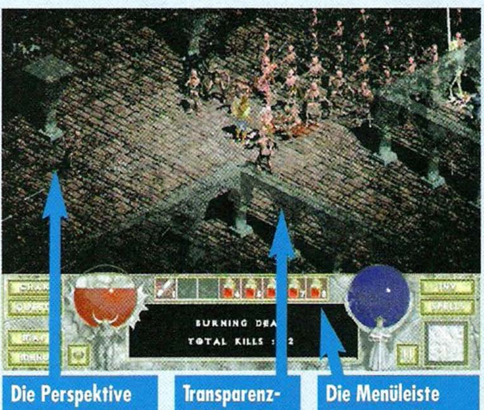


STATEMENT

Fantasy-Rollenspiele können noch so toll aussehen, mit noch so originellen Rätseln aufwarten und noch so packende Kämpfe bieten: Die Handlung setzt doch immer wieder ein Klischee neben das nächste. Da gibt es den üblichen Kuddelmuddel aus bösen Drachen, unbezwingbaren Helden und magischen Kugeln. *Darkstone* stellt hier leider keine Ausnahme dar – zum Glück gelingt es die meiste Zeit, die Kitsch-Story weitestgehend zu ignorieren und munter zu knobeln, zu kämpfen und die wunderschöne Welt zu erkunden. Allerdings haben mir dabei sowohl der Soundtrack als auch die Sprachausgabe den Spaß gründlicher verdorben als die fette Gewitterwolke vor der Sonne anläßlich deren Verdunkelung am 11. August. Ließ sich der seichte Mainstream-Pop noch einfach ausschalten, so mußte ich das uninspirierte Gequake der Figuren mit zunehmend unheiliger werdender Engelsgeduld ertragen. Warum die Sprecher ausgerechnet wie Puppen aus der Sesamstraße klingen müssen, wird wohl das bestgehütete Geheimnis der Programmiertrolle von Delphine Software bleiben.

WIE DER VATER SO DER KLON?

Diablo zählt trotz der schweren drei Jahre auf seinem Buckel noch immer zu den Referenztiteln seines Genres. *Darkstone* jedoch hat die alten Tugenden übernommen und um eigene neue bereichert. Wie sieht es zwischen den beiden im direkten Vergleich aus? Machen Sie sich ein eigenes Bild. Links: *Diablo*. Rechts: *Darkstone*.



Freie Wahl, durch flexible Engine: Möchten Sie Nähe oder Ferne? Drehen geht auch.

Die Perspektive ist fix: Kein Zoomen, kein Drehen.

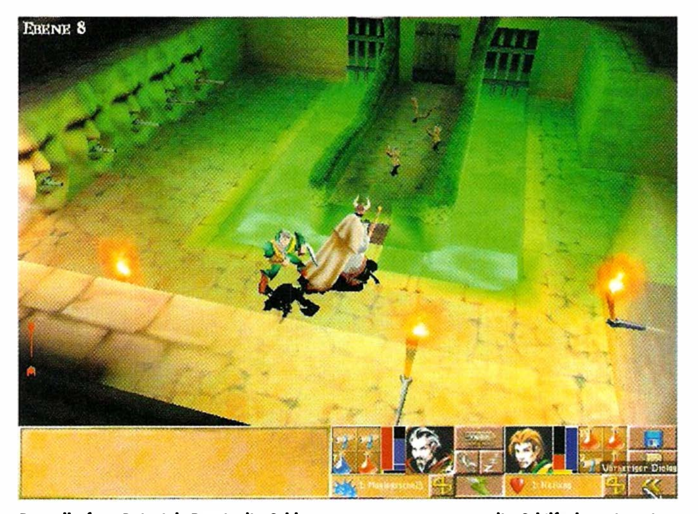
Transparenzeffekte gab es schon früher.

Die Menüleiste nimmt ziemlich viel Platz ein.

Heute sieht die Tranzparenz weit beeindruckender aus.

Schmale Leiste mit mehr Funktionen. Statt eines Helden haben Sie zwei.

zen könnte. Allein die Freude am Hacken zählt! Leider erweist sich der computergesteuerte Kompagnon dabei nicht immer als Stütze, sondern verletzt sich lieber gleich selbst. In derlei Situationen werden Sie froh sein, daß die Heilbrunnen der Unterwelt engmaschig positioniert sind. In den verschlungenen 32 Dungeons von Uma ziehen ferner besonders zwei Eigenschaften des Spiels dankbare Aufmerksamkeit auf sich: Die Automap und das Orteprotokoll. Erstere läßt sich unter Tage wunderhübsch drehen sowie transparent machen. Letzteres verleiht den Helden die Fähigkeit, schon besuchte Orte, wie den Ausgang eines Labyrinths oder wichtige Räume, selbstständig wiederzufinden.

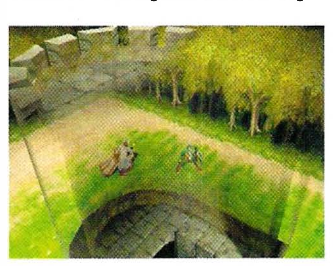


Rätselhaftes Beispiel: Damit die Schlangen erstarren, müssen die Schilfrohre eine einlullende Melodie tuten. Terminatoren könnten aber auch einfach losprügeln.

Hürden und Würden

Darkstone setzt sich an die Spitze seines Genres. Zum einen, weil die Spielwelt weitaus belebter und echter ist als in *Diablo*, zum anderen konfrontiert Sie der Titel zusätzlich mit Rätseln, die für ein Rollenspiel höchst achtbar sind (vgl. Kasten „Kopfnüsse"). Jedes der sieben Kristallstücke bekommen Sie nur zu greifen, wenn Sie sich zuvor in der geistigen Olympiade als würdig erwiesen haben. Dabei werden die Rätsel nie unfair – alle Hinweise sind greifbar und mit Witz wie Logik nachzuvollziehen. *Darkstone* bietet gleichfalls die Möglichkeit, im Netzwerk oder via Internet zu spielen, wobei jeder Teilnehmer absolute Freiheit genießt. Entweder Sie ziehen im Wettkampf durch die Wälder oder Sie kooperieren. Zum Schluß ein gutgemeinter Rat: Greifen Sie zur englischen Originalversion des Spiels. Keine andere Synchronisation der letzten Zeit hat zu ähnlich extremen Lachkrämpfen in der Redaktion geführt wie diese.

Thomas Borovskis ■



Alte Idee supi umgesetzt: Die Transparenz der Mauern zahlt sich in engen Kellern aus.

STATEMENT

Zugegeben, Darkstone wirkt teilweise zu bunt und zu comicartig, um kalte Gruselschauer über Ihren Rücken zu jagen; atmosphärisch behält *Diablo* weiterhin die Oberhand. Doch was den Spielfluß angeht, lehrt der Neuling seinem Altmeister in vielerlei Hinsicht das Fürchten. Schulter an Schulter mit dem fröhlichen Monstermähen gehen hier nämlich Rätsel, die diesen Namen auch verdient haben und eine gesunde Abwechslung bieten. Nicht, daß die Kämpfe weniger süchtig machen würden als in vergangenen Tagen. Ebene auf Ebene bin ich dem vertrauten Wahn erneut verfallen. Nur fiel mir jetzt eben endgültig auf, was in *Diablo* noch alles hätte stecken können. Die frei schwenkbare Kamera haucht den Kellern Leben ein, und die Fähigkeit der Charaktere, bekannte Orte eigenständig wiederzufinden, ruft vor allem in verworrenen Dungeons liebevolle Gefühle wach.



SPECS & TECS

	Software	Single-PC	1
●	Direct3D	ModemLink	-
	3Dfx Glide	Netzwerk	3
	AGP	Internet	3
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	
●	AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 233, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 150 MB

EMPFOHLEN
Pentium II 350, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 350 MB

VERGLEICHBAR MIT
Diablo, Silver

RANKING

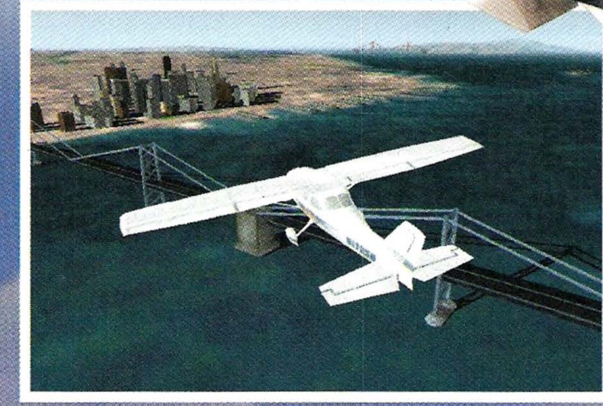
Rollenspiel	
Grafik	82%
Sound	51%
Steuerung	76%
Multiplayer	83%
Spielspaß	83%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 90,-

Flugsimulationen

Flugzeuge im Bauch

So richtig „in" waren Flugsimulationen noch nie: Derweil ein eingeschworenes Fangrüppchen jeder noch so trivialen Neuerscheinung entgegenfiebert, finden die meisten Titel unter Ausschluß der Öffentlichkeit statt. Doch woran mag das liegen? In unserer allmonatlichen Umfrage gehen wir nicht nur dieser Frage auf den Grund, sondern enthüllen unter anderem auch die besten, schlechtesten und beliebtesten Simulationen aus Sicht unserer Leser und präsentieren die Highlights der kommenden Monate.



Wir schreiben das Jahr 1999, und es sind keine besonders guten Zeiten für die Fans der Propeller, Rotoren und Düsen: Die auf Simulationen spezialisierte Electronic-Arts-Tochter Jane's stellt mal eben die Entwicklung des vielversprechenden *A-10 Warthog* ein, produziert von Simulations-Legende Andy Hollis (*Jane's F-15*). Zuvor hat bereits *AH-64 Longbow*-Macher Paul Grace das Handtuch geworfen. Bei Interactive Magic, bislang einer der profiliertesten und erfolglosesten Produzenten von Simulationen (*iF-22, iM1A2 Abrams*), gehen gar ganz die Lichter aus – Branchenveteran „Wild Bill" Stealey aktiviert den Schleudersitz und zieht sich aus der Geschäftsführung zurück. Zukünftig wird sich die Firma ganz auf Internetspiele konzentrieren. Digital Image Design (kurz: DID), Hersteller solch bekannter Titel wie *Wargasm, TFX* und *EF 2000*, wird vom Spielegiganten Infogrames geschluckt – DID-Gründer Martin Kenwright quittiert daraufhin den Dienst. Doch andere Hersteller lauern bereits auf die freigewordenen Marktanteile: Nach langer Genre-Abstinenz erobert *Falcon 4.0*-Anbieter MicroProse verlorenes Terrain Stück für Stück wieder zurück, NovaLogic hat sich nahezu komplett dem Simulationssektor verschrieben, und selbst Spiele-Riesen wie Electronic Arts, Microsoft oder Havas Interactive (*Pro Pilot, Red Baron 2*) stecken verstärkt ihre Claims ab. Was fehlt, ist ein Programm wie *Baldur's Gate*, das einem dahindümpelnden Genre frischen Schwung verleihen würde. Ein idealer Zeitpunkt also für eine PC-Games-Feedback-Umfrage, an der sich erneut Tausende von Lesern beteiligt haben: Auch diesmal setzen sich die Ergebnisse aus den Einsendungen via Brief und E-Mail sowie Einträgen auf dem vorbereiteten Fragebogen der Website (www.pcgames.de) zusammen.

Womit der Jet-Set am liebsten abhebt

Zwei Simulations-Lager existieren seit Jahr und Tag friedlich nebeneinander: Einerseits die Fans militärischer Flugsimulationen, auf der anderen Seite jene Piloten, die nur ganz gemütlich in der Tradition von Reinhard Mey über den Wolken gondeln und die tolle Aussicht genießen. Letztere Nische wird monopolartig von Microsoft beherrscht – und das schon seit jener Zeit, als ein paar findige Leute auf die Idee kamen, daß sich PCs auch für Spiele eignen könnten. Konkurrenten wie *Flight Unlimited* oder Sierras *Pro Pilot* kratzten allenfalls an der Vorherrschaft des Multitalents. Allzu deftigen Adrenalinausstoß sollte man bei solchen Von-A-nach-B-fliegen-Simulationen im allgemeinen lieber nicht erwarten: Ein Looping, eine beherzte Schraube oder der Ausfall des Höhenmeters zählen da schon zu den extremsten Spannungsmomenten im Leben des Hobbyfliegers. Die meisten PC-Piloten nehmen nach wie vor am liebsten in modernen Kampfjets Platz, vollgestopft mit technischen Finessen Krimskrams, blinkenden Anzeigen und obskuren Hebelchen. Auch Kampfhelikopter oder historische Flugzeuge wie Spitfires oder

Die zehn besten Kampfhubschrauber-Simulationen

Titel	Anteil
Comanche 3	29%
AH-64D Longbow	21%
Longbow 2	19%
Comanche Gold	8%
Apache Havoc	6%
Apache Longbow	5%
Comanche: Operation White Lightning	4%
Das Hexagon Kartell	3%
Hind	3%
Team Apache	3%
AHx-1	0%



Unkomplizierter läßt sich an Bord eines Kampfhubschraubers nicht abheben: Comanche 3 hat einen hohen Action-Anteil.

Die zehn besten Kampfjet-Simulationen

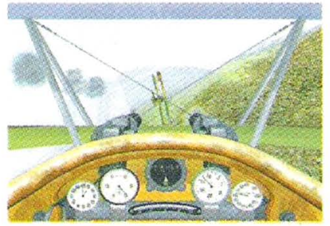
Titel	Anteil
Falcon 4.0	41%
F-22 Air Dominance Fighter	10%
F-22 Raptor	7%
Jane's F-15	6%
Strike Commander	6%
F-22: Lightning 2	5%
A-10 Cuba!	3%
Advanced Tactical Fighters	2%
EF 2000 Tactcom	2%
F/A-18 Hornet 3.0	2%



Was lange währte, wurde in diesem Jahr gut: Falcon 4.0 ist gleichermaßen realistisch wie grafisch eindrucksvoll.

Die zehn besten historischen Flugsimulationen

Titel	Anteil
Red Baron 2	24%
WWII Fighters	21%
European Air War	15%
Combat Flight Simulator	9%
Air Warrior 2	8%
Flying Corps Gold	8%
Flying Corps	7%
Israeli Air Force	4%
Luftwaffe Commander	2%
Sabre Ace – Konflikt über Korea	2%
Fighter Squadron	1%
Fighter Duel	0%



Red Baron 2 versetzt Sie zurück in die Ära des Roten Barons und anderer tollkühner Männer in fliegenden Kisten.

Die besten zivilen Flugsimulationen:

Titel	Anteil
Microsoft Flight Simulator 98	60%
Flight Unlimited 2	14%
Flight	8%
Pro Pilot 99	6%
Flight Unlimited	5%
SimCopter	4%
Microsoft Flight Simulator 95	1%
Pro Pilot	0%



Der Microsoft Flightsimulator 98 wird noch im Herbst von der Fortsetzung mit der Endung 2000 abgelöst.

Mustangs sind immer noch weit beliebter als „harmlose" Propellerflugzeuge oder Doppeldecker. Den Fans von F-16, F-18 oder F-22 steht ein riesiges Angebot von Simulationen zur Verfügung. Das Problem der Entwickler: Je moderner und leistungsfähiger die Flugzeuge werden, desto langweiliger geraten die dazugehörigen Simulationen. Sobald man Ziele gefahrlos aus kilometerweiter Entfernung anvisieren darf (ohne den Gegner auch nur gesehen zu haben) und nur noch abzudrücken braucht, fragen sich nicht nur Außenstehende: Kann so etwas Spaß machen? Nicht umsonst widmen sich die Entwickler derzeit wieder verstärkt den etwas älteren Kalibern – jüngstes Beispiel: Empires *MiG Alley*, demnächst *B-17 Flying Fortress 2* (MicroProse) oder *Desert Fighters* von Dynamix. Feine Unterschiede machen die Feedback-Teilnehmer, was die technischen Features von zivilen und militärischen Flugsimulationen anbelangt. Während bei *Flight Simulator* & Co. größerer Wert auf eine stattliche Auswahl an Flugzeugen gelegt wird und der Detailgrad der Grafik im Vordergrund steht, wollen die Kampfjet-Piloten lieber ausgefeilte Einsätze fliegen, vorbereitet durch präzise Briefings. Überhaupt nicht gefragt sind Luftverkehrs- und Wetterdaten aus dem Internet – nur ein Bruchteil empfindet solche Funktionen als reiz- und sinnvoll.

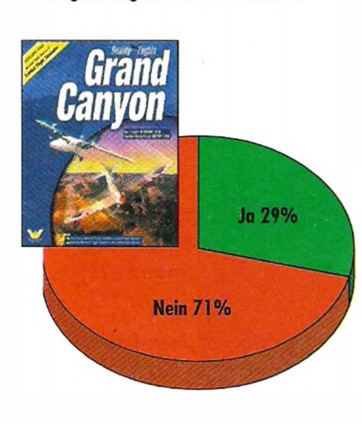
Den Schein gewahrt

Daß ein *Need For Speed 4*-Fan einen Führerschein in der Brieftasche

Welche Flugsimulationen besitzen Sie?

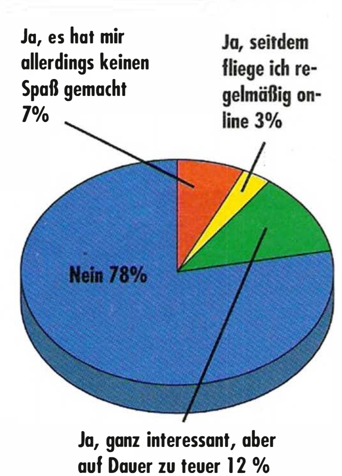
Titel	Anteil
Comanche 3	30%
Falcon 4.0	30%
Microsoft Flight Simulator 98	30%
F-22 Air Dominance Fighter	24%
Apache Longbow	21%
EF 2000 Tactcom	19%
Flight Unlimited	19%
Joint Strike Fighter	19%
AH-64D Longbow	18%
Hind	18%
Comanche Gold	16%
Strike Commander	16%
TFX: EF2000	16%
Advanced Tactical Fighters	15%
WWII Fighters	15%
Comanche	14%
Flying Corps	14%
Das Hexagon Kartell	13%
F-22: Lightning 2	12%
Jane's F-15	12%
Longbow 2	12%
Red Baron 2	12%
US Navy Fighters 97	12%
European Air War	10%
F-22 Raptor	10%
SimCopter	10%

Haben Sie schon einmal Zusatz-CD-ROMs mit weiteren Landschaften, Flugzeugen, Flughäfen etc. erworben?



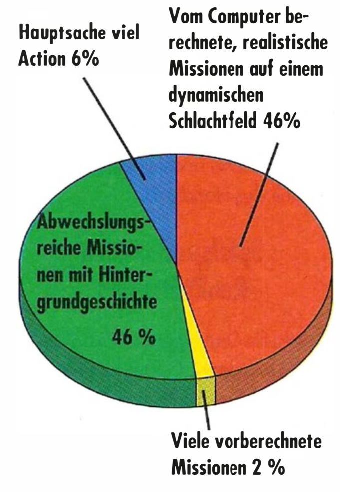
Der Himmel über Berlin: Insbesondere das Angebot an Zusatz-Landschaften für den MS-Flightsimulator 98 ist inzwischen schier unüberschaubar geworden.

Haben Sie schon einmal eine Online-Flugsimulation à la Warbirds ausprobiert?



Offline wie online haben PC-Spieler Vorbehalte gegen das Flugsimulations-Genre.

Was für ein Missionssystem wünschen Sie sich?



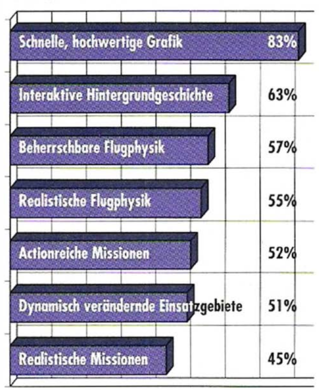
Wie wichtig den Spielern eine spannende Story wäre, zeigt dieses Ergebnis.



Jeder Dritte besitzt mindestens eine der drei beliebtesten Flugsimulationen.

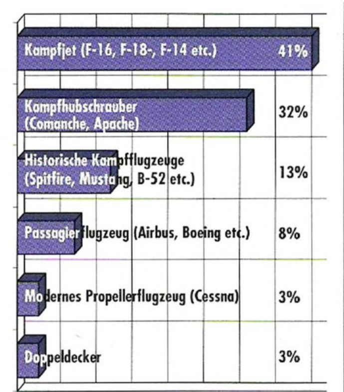


Was erzeugt in einer Flugsimulation den Spielspaß?



Ruckelfreier, detailreicher Grafik wird die höchste Priorität eingeräumt.

Worin fliegen Sie am liebsten?



Moderne Technik vor antikem Charme: Kampfjets dominieren das Genre.

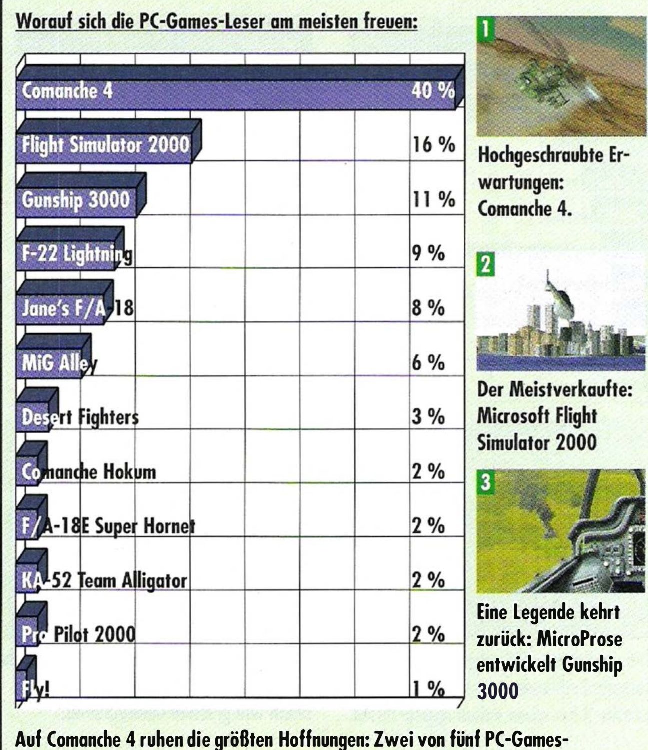
Wen halten Sie für den besten Hersteller von Flugsimulationen?

Hersteller	Anteil
DID (F-22 Air Dominance Fighter)	23%
Jane's (Longbow 2, Jane's F-15)	22%
MicroProse (Falcon 4.0 etc.)	21%
NovaLogic (Comanche, F-22 Lightning 3)	16%
Microsoft (Flight Simulator 98, Combat Flight Simulator)	10%
Digital Integration (F-16 Fighting Falcon)	2%
Dynamix (Red Baron 2, Pro Pilot etc.)	2%
Empire/Rowan (Flying Corps Gold)	2%
Looking Glass (Flight Unlimited)	2%
Interactive Magic/Kesmai (Air Warrior 1-3)	0%
Mission Studios (Jetfighter 3)	0%
Simis (Team Apache)	0%
SSI (SU-27 Flanker 2.0)	0%

DID
Jane's COMBAT SIMULATIONS
MICROPROSE
NOVA LOGIC
Microsoft

Kopf-an-Kopf-Rennen um den Titel „Bester Flugsimulations-Hersteller": Mit einem Prozentpünktchen setzt sich DID gegen Jane's und MicroProse durch, beides renommierte Marken in diesem Bereich. Erstaunlich: nur Platz 4 für NovaLogic.

AUSBLICK



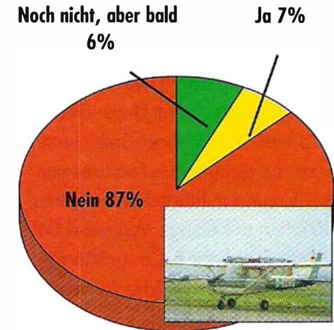
Hochgeschraubte Erwartungen: Comanche 4.

Der Meistverkaufte: Microsoft Flight Simulator 2000

Eine Legende kehrt zurück: MicroProse entwickelt Gunship 3000

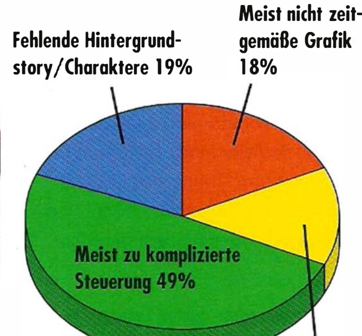
Auf Comanche 4 ruhen die größten Hoffnungen: Zwei von fünf PC-Games-Lesern fiebern der Action-Flugsimulation entgegen. Abgesehen vom Microsoft-Flugsimulator gibt es für Simulationen von Zivilflugzeugen kaum Interesse.

Besitzen Sie einen Pilotenschein?



Hier fliegen Sie richtig: Unter den Flugsimulations-Fans ist der Anteil der Pilotenschein-Besitzer natürlich höher als bei der Gesamtheit der PC-Spieler.

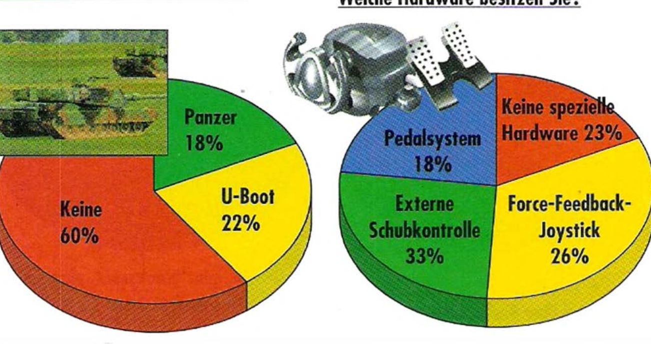
Woran liegt es Ihrer Meinung nach, daß sich Flugsimulationen nicht auf breiter Front durchsetzen?



Mehrfach belegte Tasten als Haupthindernis: Die Steuerung bereitet oft Probleme.

Für welche Arten von Simulationen interessieren Sie sich außerdem?

Welche Hardware besitzen Sie?



Blick über den Tellerrand: Panzer- und U-Boot-Simulationen sind kaum gefragt.

Volle Kraft voraus: Spezialhardware macht jede Simulation noch realistischer.

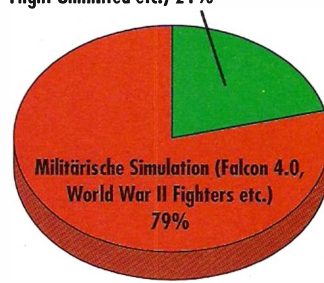
und ein Auto in der Garage hat, ist nichts allzu Ungewöhnliches. Daß aber ein *MS Flightsimulator*-Pilot weder die Kosten noch die Mühen eines Pilotenscheins scheut, ist hingegen schon aller Ehren wert. Immerhin 7 Prozent der befragten Flugsimulations-Fans verfügen über das begehrte Papier, weitere 6 Prozent planen den Erwerb oder befinden sich mitten in der Ausbildung. Zur Vorbereitung auf die harten Prüfungen bieten sich Programme wie der MS Flight Simulator geradezu an, und in der Tat werden diese „Spiele" tatsächlich von Flugschulen zu Schulungszwecken eingesetzt. Mit dem PC-Nachwuchs tut sich das Simulationsgenre schwerer als jeder andere Bereich. Woher kommt die „Flugangst" vieler Spieler, die allzu gerne mal in das Genre hineinschnuppern möchten? Nach Ansicht der Käufer solcher Simulationen liegt es in den meisten Fällen an einer zu komplizierten Steuerung – kaum eine Flugsimulation, die ohne mehrfache Tasten-Belegung auskommt. Zudem schrecken kilogrammweise Dokumentation ab; allein *Falcon 4.0* umfaßt mehr als 600 Seiten Handbuch. Um das genaue Studium der Anleitung kommt man in den seltensten Fällen herum: Wer seine Maschine ohne Blick in die schlauen Bücher nicht mal von der Startbahn hochkriegt, schmeißt schnell das Handtuch.

Spielspaß contra Realitätsnähe

Durch die Umfrageergebnisse bestätigt wurde PC Games in einer Haltung, die vor allem in jüngster Zeit wieder für reichlich Konfrontation mit der Spiele-Industrie gesorgt hat: Bei der Bewertung von Flugsimulationen legen wir seit Jahren verstärkten Wert auf die Qualität

Welches Genre bevorzugen Sie?

Zivile Simulation (MS-Flugsimulator, Flight Unlimited etc.) 21%



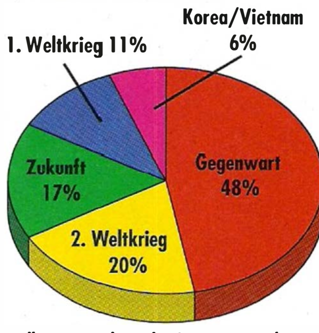
Fast 80% ziehen luftige Action dem friedlichen Herumgeschwirre vor.

Welches Flugmodell wünschen Sie sich?



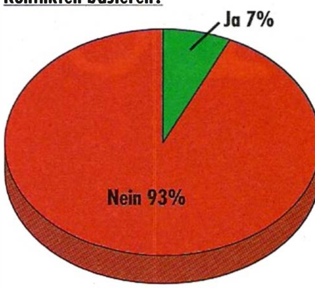
Möglichst realistisch, aber man sollte rechtzeitig auf plötzliche Ereignisse reagieren können 19%

Welche Flugsimulations-Ära finden Sie spielerisch am reizvollsten?



Halbwegs realistische Szenarien und derzeit tatsächlich eingesetzte Flugzeuge sind bei weitem am gefragtesten.

Finden Sie es moralisch bedenklich, wenn militärische Flugsimulationen auf realen Konflikten basieren?



93% der Befragten differenzieren zwischen Realität und PC-Spiel.

der Einsätze und Kampagnen. Wahllos zusammengewürfelte oder gar zufallsgenerierte Missionsziele haben nicht den Hauch einer Chance, in Wertungsregionen von 80 oder gar 90 Prozent zu gelangen; Gleiches gilt für anfängerfeindliche Simulationen, die weder Tutorials noch abgespeckte Komplexität anbieten. Im Genre hat es zuletzt kaum richtungsweisende Innovationen gegeben; das Sport- oder Rennspielgenre beispielsweise hat deutlich mehr Fortschritte gemacht. Selbst die Grafik hinkt in den meisten Fällen der allgemeinen Entwicklung hinterher. Und: Flugsimulationen ähneln sich immer mehr und sind zuweilen austauschbar – welcher Laie vermag schon zu sagen, wo denn nun tatsächlich die Unterschiede zwischen *F-22: Lightning 2, F-22 Raptor* und *F-22 Air Dominance Fighter* liegen. Dem Grundsatz „Spielspaß vor Realitätsnähe" folgt PC Games auch deshalb, weil das meistgelesene Spielemagazin Europas natürlich einen gewissen Einfluß auf die Entwicklung kommender Spiele hat. Gebetsmühlenartig wird bei jedem Besuch eines Entwicklerteams darauf hingewiesen, daß mit einem wirklichkeitsgetreuen Flugmodell alleine kein Blumentopf zu gewinnen ist. Und erst recht kein PC-Games-Award. Oder gar Sympathien vom breiten Publikum. Was fehlt, sind Story, Atmosphäre und Einsteigerfreundlichkeit. Schließlich ist es nicht einsichtig, warum Spiele wie *Wing Commander* oder *X-Wing Alliance* mit epischen Geschichten und interessanten Charakteren aufwarten, während viele Simulationen noch nicht einmal einen Karrieremodus anbieten. Da diese Bewertungspraxis natürlich bei MicroProse, Electronic Arts (Jane's) oder Empire nur auf wenig Gegenliebe stößt, haben wir uns Gewißheit im Rahmen der Umfrage verschafft. Und siehe da: Selbst eingefleischte Flugsimulationsfans sagen: Jawoll, die PC-Games-Wertung soll in erster Linie den Spielspaß wiedergeben und nicht den Grad der Realitätsnähe.

Die Zukunft der Flugsimulation

Die Wunschliste der Fans für zukünftige Simulationen ist lang, aber für die Hersteller sicherlich keine unüberwindbare Hürde. So würde es vielen bereits genügen, wenn sie den Realitätsgrad selbst genauer justieren dürften – actionbetont für die Einsteiger, so realitätsnah wie möglich für die Profis. Neben intelligenteren Computergegnern und erweiterten Mehrspielermodi besteht vor allem der Wunsch nach besserer Grafik. Noch immer hat man häufig das Gefühl, über einen Haufen Bauklötze anstatt über richtige Häuser zu fliegen. Während die Szenarien aus großer Höhe schon fast fotorealistisch wirken, wird die Illusion des Fliegens gänzlich zerstört, sobald man etwas tiefer fliegt. Detailliertere Bodenobjekte wie Bäume und Strommasten würden hier Abhilfe schaffen. Am wichtigsten erscheint den meisten Umfrageteilnehmern die Einbettung der Simulation in eine Hintergrundstory à la *Top Gun* – und sei die Handlung ähnlich seicht wie ein Planschbecken. Bereits Orden oder Beförderungen würden der Motivation sehr zugute kommen. Mit immer besseren Methoden der Spracherkennung wird sicherlich auch einer der größten Herzenswünsche der Flieger bald umgesetzt: die Kommunikation mit dem Tower, Co-Piloten und anderen Flugzeugen per Mikrofon. Zumindest im Mehrspielermodus sind solche Spielereien längst keine Utopie mehr: Ab *Comanche 4* will Novalogic dieses Feature serienmäßig in die Action-Simulationen einbauen. Erwartungsgemäß eher selten tauchte der Wunsch auf, Einsätze an derzeitigen Brandherden (zum Beispiel Kosovo und Ex-Jugoslawien) zu fliegen – auch wenn es nur 7 Prozent als moralisch bedenklich erachten, wenn realistische Kriegsszenarien am PC simuliert werden. An technisch einwandfreien Simulationen wird in den kommenden Monaten jedenfalls kein Mangel herrschen – *Comanche 4, Gunship 3000*, der *Microsoft Flight Simulator 98* oder *Jane's F/A-18* versprechen hohes Niveau. Wer hingegen auf ein „richtiges" PC-Spiel samt Handlung, Helden und ordentlichen Missionen hofft, wird sich wohl noch ein Weilchen gedulden müssen – ein Nachfolger zu *Strike Commander* (bei dem man sich als Teil einer Söldnergruppe die Waffenkäufe durch Einsätze für betuchte Auftraggeber verdiente) ist schon allein deshalb in weiter Ferne, weil dessen Schöpfer Chris Roberts sich mittlerweile wieder lieber Weltraumactionspielen widmet; seine frühere Firma Origin profiliert sich hingegen eher im Online-Genre. Am nähesten an die Idealvorstellung einer Flugsimulation für ein breiteres Publikum kommen derzeit die NovaLogic-Spiele heran, die mit ihrer gedrosselten Komplexität auch genrefremden Spielern eine Chance lassen.

Petra Maueröder ■

THEMA SPORTSPIELE

Das Feedback der kommenden Ausgabe gerät zum Aktuellen Sportstudio, denn dann küren die Sportspiel-Experten unter den PC-Games-Lesern ihr ganz persönliches Lieblingsspiel. Rechtzeitig vor der alljährlichen Sportspielflut zum Jahresende hin analysieren wir die Tops und Flops, prämieren den beliebtesten Hersteller, informieren über Trends und Newcomer und finden heraus, wie wichtig den Käufern Features wie Spielkommentare und Original-Lizenzen von FIFA, DFB oder NHL sind. Wie Sie sich an der Umfrage beteiligen können und was es dabei zu gewinnen gibt, erfahren Sie in einem Word-Dokument, das sich wie immer auf der aktuellen Cover-CD-ROM befindet.



Steve Jacksons Tagebuch, Teil 22

Kryptonit-Einlauf

Seit Lionhead vor über zwei Jahren gegründet wurde, hat die Firma einen erstaunlich hohen Bekanntheitsgrad erreicht. Eigentlich haben wir eine derartige Aufmerksamkeit seitens der Presse nicht verdient – vor allem, weil wir noch nicht einmal unser erstes Spiel veröffentlicht haben.



Cathy Campos in ihrem Büro, in dem sie alle weltweit erschienenen Artikel über Peter Molyneux sammelt.



Cathy unternimmt alles, um Peter von der Dringlichkeit seiner Termine zu überzeugen. Selbst vor dem Einsatz von Peters eigener Waffensammlung schreckt sie nicht zurück.

Der wahre Grund dafür ist natürlich Peter Molyneux, der seinen guten Ruf als Spieldesigner von Bullfrog mit zu Lionhead brachte. Die zahlreichen Redakteure, die bei Lionhead auftauchten, um die „Molyneux verläßt Bullfrog"-Story zu recherchieren, sahen sich einem Traum von Interview-Partner gegenüber. Peters aufrichtiger Enthusiasmus („wie ein Kind in einem Spielwarenladen"), seine natürliche Begabung, griffige Sätze, die sich als Überschrift eignen, zu formulieren, seine scharfen Bemerkungen über die Zukunft des Spielens, sein endloser Vorrat an Industrie-Klatsch – all dies macht ein Interview mit Peter Molyneux zu einem denkwürdigen Ereignis. Wer könnte das besser wissen als ich: Ich sah Peter das erste Mal, als ich ihn im Auftrag des Daily Telegraph interviewen sollte. Seitdem sind wir befreundet.

Aber es gibt auch eine andere Seite von Peters Pressearbeit. In allem außer dem Programmieren – in anderen Worten in allen Aspekten des „wirklichen" Lebens – ist Peter hoffnungslos desorganisiert. Er kommt grundsätzlich zu spät zu Verabredungen. Er macht Termine aus, die er später vergißt. Er verabredet sich an zwei verschiedenen Orten gleichzeitig. Er taucht niemals vor 11.30 Uhr auf. Er ruft nur selten zurück, wenn sein Anrufbeantworter blinkt. Wie man sich vorstellen kann, kommt solch ein „exzentrisches" Verhalten bei Journalisten nicht besonders gut an. Eine verpaßte Verabredung stiftet ebensoviel Schaden wie ein schlechter Artikel. Würde man ihn sich selbst überlassen, wäre Peter ein wahrer PR-Alptraum. Daß er es nicht ist, verdankt er allein der unermüdlichen Arbeit seiner PR-Agentin Cathy Campos. Peter und Cathy arbeiten seit fünf Jahren zusammen. Mittlerweile weiß sie genau, wann

sie Peters unberechenbarem Verhalten nachgeben kann und wann sie ihn bändigen muß. Peter hat morgens um 10 Uhr einen Interviewtermin. Aber in der Nacht zuvor hat er bis um 4 Uhr gearbeitet. Niemand würde es wagen, ihn um 9 Uhr anzurufen und ihn an seinen Termin zu erinnern – niemand außer Cathy. Wenn sie ein Interview arrangiert hat, unternimmt sie alles, damit Peter auch da ist. Was auch immer dafür notwendig sein sollte.

Aber manchmal ist selbst sie zornig über die Possen ihres Starklienten. Für die E3 vor zwei Jahren hatte Cathy einen sorgfältig ausgearbeiteten Terminplan erstellt, der alle Treffen Peters mit der Industrie und mit der Presse regelte. Nun wartete ein brasilianischer Journalist höflich im Lionhead-Presseraum, um Peter zu interviewen. Peter war nur kurz auf die Toilette gegangen. Es klopfte an der Türe, und ein Dutzend unbekannter Leute strömte zu Cathy ins Büro. Sie wollten alle eine Vorführung von *Black & White*. Ob sie einen Termin hätten? „Nein. Wir haben Peter gestern Nacht auf der Sony-Party getroffen, und er hat uns für heute eingeladen." Cathy war außer sich. Peter hatte ihren Zeitplan völlig ignoriert. Und um das noch zu übertrumpfen, war er nun völlig verschwunden. Es stellte sich heraus, daß er auf dem Weg zur Toilette einen alten Bekannten getroffen hatte, mit dem er nun über das Messegelände schlenderte...

Cathy nimmt ihre Arbeit sehr ernst, darum kann Peter sie auch sehr leicht auf die Palme bringen. BBC Television plante vor einiger Zeit, ein gestelltes „Design Meeting" zu arrangieren, um es in einem Bericht über Computerspiele zu verwenden. Peter war die Hauptfigur, aber sie brauchten noch andere Leute, die als Statisten an diesem Meeting teilnehmen sollten. Weil Cathy zufällig in der Nähe war, schlug Peter neben einigen anderen Leuten auch sie vor. Da sie sich darauf freute, ins Fernsehen zu kommen, sagte sie zu. Die Kameras liefen, und Peter eröffnete das „Meeting". Seine Augen funkelten. „Okay. Ich möchte Eure Vorschläge hören. Wie, glaubt Ihr, können wir die Framerate verbessern und das Spiel insgesamt beschleunigen? Was denkst Du... äh... Cathy?" Die arme Cathy rang um Fassung. Alle Kameras waren auf sie gerichtet. Insgeheim Peter verfluchend, stammelte sie einige völlig unpassende Kommentare. Als sie nach einigen Wochen feststellen mußte, daß BBC diese peinliche Szene sendete, fluchte sie bedeutend lauter.

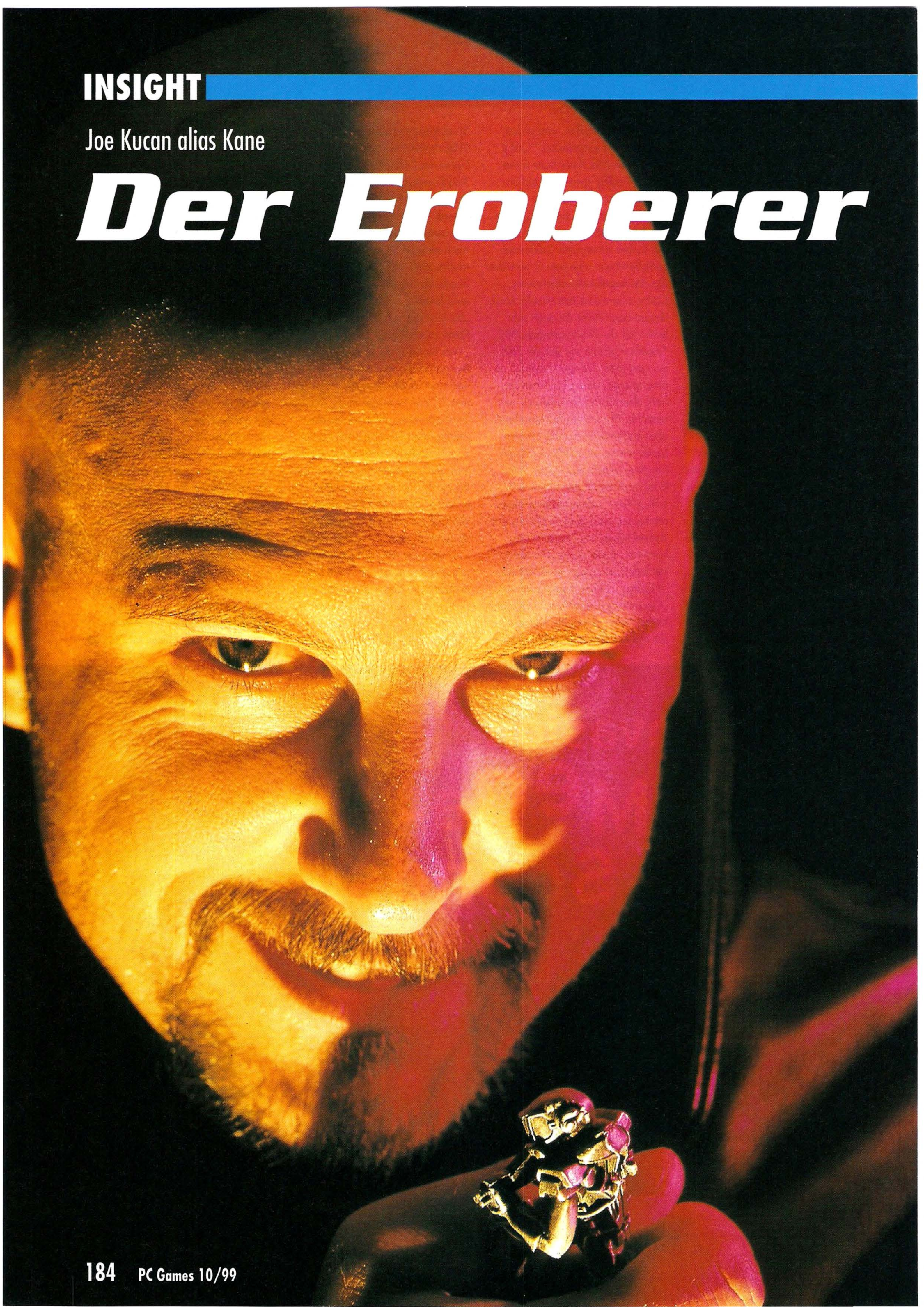
„Es wird niemals langweilig, mit Peter zu arbeiten", erzählt Cathy. „Wie damals, als er ein deutsches Fernsehstudio in die Luft jagte. Er war dort im Studio und richtete seinen PC ein. Er fragte mich, welche Stromspannung hier verwendet würde, aber bevor ich antworten konnte, stellte er den Hebel auf 110 Volt und schaltete den Rechner ein. Bäng! Alle Lichter gingen aus. Oder als er in New York im Museum of the Moving Image eine Ansprache hielt. Anschließend lud uns einer der MOMI-Krawattenträger zum Essen ein. Es stellte sich heraus, daß dieser Mann ein großer Fan von Superman war. Er wußte alles über Superman, er besaß alle Comics. Peter sagte zu ihm: `Wissen Sie, ich habe mir schon oft gedacht, daß ich Superman gerne einmal einen Kryptonit-Einlauf geben würde.' Der Abend nahm kein schönes Ende."

„Aber ich muß sagen, mit Peter kann man wunderbar arbeiten – wenn man ihn erst einmal mit den Journalisten zusammengebracht hat. Es macht einen rasend, wenn er eine halbe Stunde zu spät zu einem Termin kommt, in den Konferenzraum rennt, in die Hände klatscht und sagt: `Okay. Dann laßt uns anfangen.' Als ob er es gewesen wäre, der gewartet hätte. Aber sobald er loslegt, ist er brillant. Und auf Messen hat er für jeden Zeit. Die meisten Leute, die auf der E3 oder der ECTS ein Seminar leiten, verschwinden sofort nach ihrer Rede. Peter bleibt, bis er mit jedem gesprochen hat, der nach seiner Ansprache noch Fragen oder Kommentare loswerden möchte. Egal, wie viele es sind. Das einzige Problem ist, daß ich vermutlich eine Menge Termine für ihn ausgemacht habe, zu denen er nun garantiert zu spät kommt. Aber so ist Peter..."

Steve Jackson ■

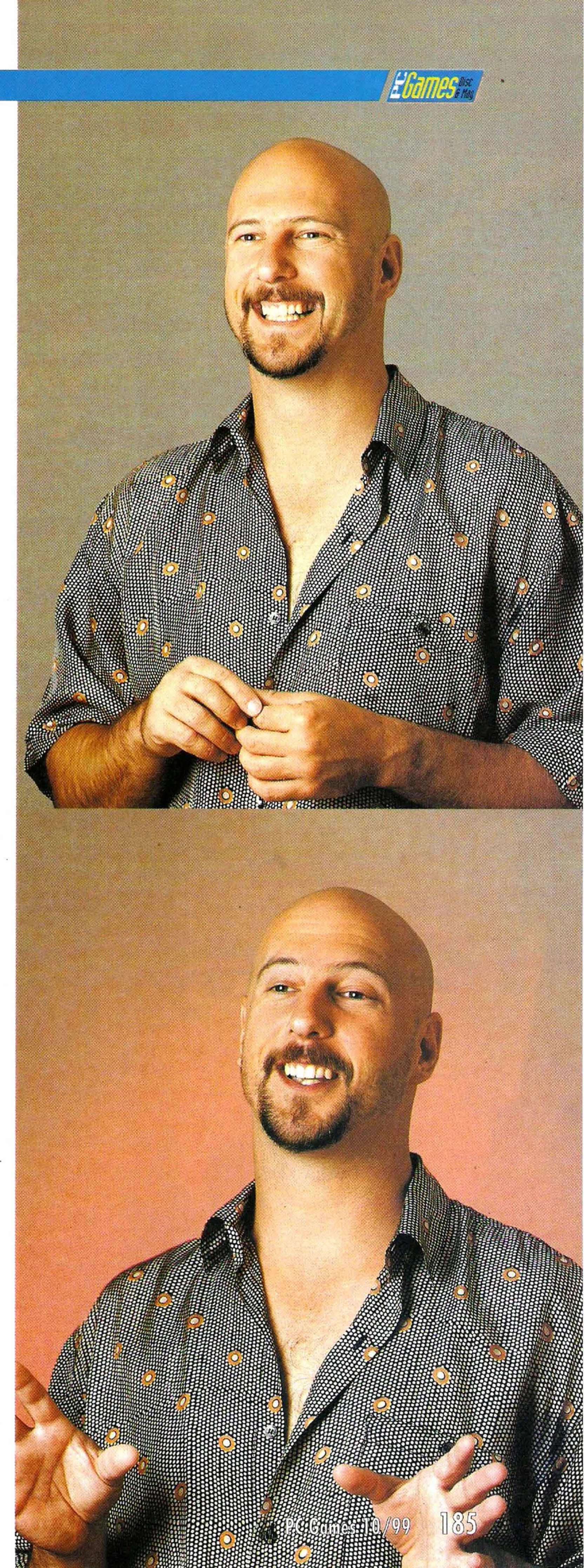
Joe Kucan alias Kane

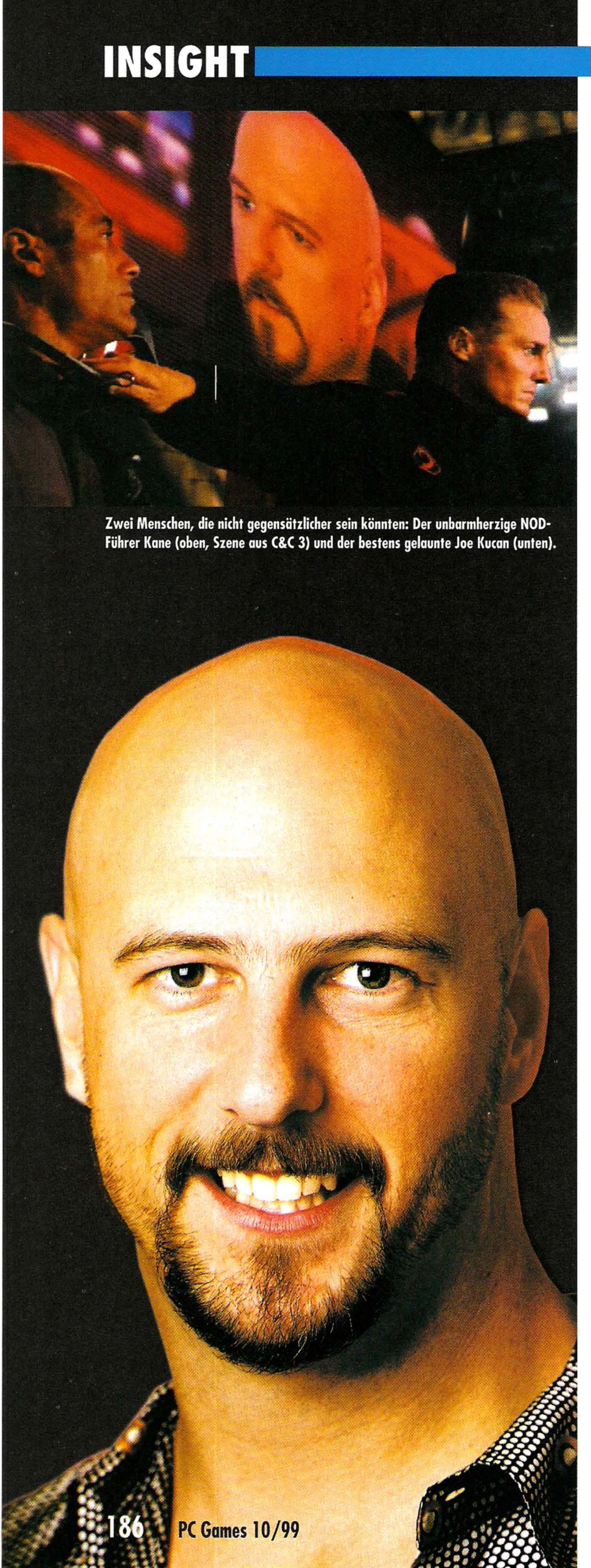
Der Eroberer



Kane packt aus: Der charismatische Bösewicht aus Command & Conquer ist privat eigentlich ein netter Kerl, der immer zu einem Späßchen aufgelegt ist. Wir trafen uns mit Kane-Darsteller Joe Kucan in Los Angeles, wo er in seiner Funktion als Regisseur bei Westwood an den Sprachaufnahmen für den kommenden Titel Nox arbeitete.

Der Name Joe Kucan wird sicher nicht jedem Leser geläufig sein. Seine Fotos dagegen schon, denn Joe spielt die Rolle des bösen NOD-Führers Kane aus den *Command & Conquer*-Spielen von Westwood. Der hochgewachsene Schauspieler und Regisseur ist privat eigentlich ganz anders als in seiner berühmten Rolle. Gut gelaunt und äußerst humorvoll präsentierte sich Joe in Los Angeles, wo wir uns mit ihm trafen, um mehr über ihn und Kanes Persönlichkeit zu erfahren. Auch wenn Joe eigentlich erst seit *Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt* ins Licht der Öffentlichkeit trat, ist er ein alter Hase bei Westwood und schon seit fast zwei Jahrzehnten großer Fan von Computer- und Videospielen. „Angefangen hat alles Ende der 70er Jahre mit dem Tandy TRS-80 meines Bruders," erinnert sich Kucan. „Wir haben diese auf dem ASCII-Code basierten Programme gespielt, die noch auf normalen Audio-Kassetten gespeichert waren. Als dann die Apple-II-Rechner auf den Markt kamen, haben wir uns sofort einen gekauft und Spiele wie *Karateka* gezockt." Mit dem Erscheinen von Chris Roberts' Wing Commander wurde Joe schlagartig klar, daß ein neues Zeitalter eingeläutet wurde, nämlich das der an Kinofilme erinnernden Computerspiele. Damals dachte er noch nicht an eine Karriere in der Spielebranche, sondern verbrachte seine Freizeit als Künstlerischer Leiter einer Theatergruppe in Las Vegas, unterrichtete Erwachsene und Kinder in der Schauspielkunst und choreographierte außerdem Schwertkämpfe für Theaterproduktionen. „Ich hatte ziemlich viel Spaß. Ich konnte Regie führen, Stücke schreiben, schauspielern und sogar ziemlich gut davon leben. Alles hat sich geändert, als mich Westwood anrief. Das war zu der Zeit, als die Firmen anfingen, Produzenten einzustellen, die sich um die ganze Koordination bei der Spieleentwicklung kümmern sollten. Eine der Produzentinnen bei Westwood rief mich also an, weil sie Schauspieler suchte, um *Legend of Kyrandia* auf CD zu veröffentlichen. Sie suchte Sprecher, und irgendwie gefiel ihr meine Stimme am Telefon, so daß sie mich anheuerte." Für Joe war das nicht so ungewöhnlich, hatte er doch zuvor seine Stimme schon für Werbespots zur Verfügung gestellt. Da er als Fan der Spiele wie *King's Quest* von Sierra ungefähr wußte, wie diese aufgebaut sind, fiel es ihm nicht schwer, auch gleich Verbesserungsvorschläge für kommende Projekte zu unterbreiten – bei Firmengründer Brett Sperry geriet er damit an den Richtigen. Beide verstanden sich auf Anhieb, und Joe erhielt spontan einen festen Job als Regisseur für die Sprachaufnahmen zum *Kyrandia*-Nachfolger. Und dann kam *Command & Conquer*: „Es klingt vielleicht etwas seltsam, aber es ist das realistischste Produkt von uns. Aber es ist wirklich so, denn wir haben relativ realistische Technologien im Spiel und vor allem echte Charaktere. Das ist auch der Grund, warum wir an den Videos festhalten. Ich glaube, daß die Spieler die echten Gesichter wiedererkennen und es zu schätzen wissen, wie wir die Geschichten um diese Charaktere aufbauen." Zu Beginn des Projekts war es alles andere als klar, daß Joe Kucan die Rolle von Kane übernehmen würde. „Wir wollten unsere neue Kompressionstechnologie testen und dafür ein paar Einsatzbesprechungen aufnehmen. Allerdings wurde der dafür gebuchte Sprecher plötzlich krank, so daß ich spontan seine Rolle übernommen habe. In den Focusgruppen kam das toll an – einer meinte sogar, daß der unheimliche Typ mit der Glatze ihn besonders fasziniert hätte!" Da das Budget damals nicht besonders groß und die Focusgruppen eigentlich über





Zwei Menschen, die nicht gegensätzlicher sein könnten: Der unbarmherzige NOD-Führer Kane (oben, Szene aus C&C 3) und der bestens gelaunte Joe Kucan (unten).

jeden Zweifel erhaben waren, erhielt Joe den Zuschlag. Etwas ganz Besonderes war für Joe die Zusammenarbeit mit James Earl Jones und Michael Biehn für *Tiberian Sun*. „Sie sind großartig", schwärmt Joe. „Sehr talentierte, sehr charismatische Schauspieler. Es war eine große Herausforderung für beide Seiten, denn Michael und James waren es nicht gewohnt, soviel mit dem Bluescreen zu arbeiten. Für mich als Schauspieler war es nicht so schwer: Ich finde meine Position, falle nicht über die Möbel und sage meinen Text. Als Regisseur für *Command & Conquer* plane ich, bereite vor, arbeite mit den Schauspielern und löse Probleme, genau wie ein Regisseur in Hollywood."

Joe wirkt im Gespräch eigentlich ganz anders als sein Alter ego Kane – was haben die beiden seiner Meinung nach gemeinsam? „Wir sind beide kahl", lacht Joe. „Ich bin nicht ganz so größenwahnsinnig wie Kane, ich will nur den Nordwesten der USA übernehmen und nicht die ganze Welt [lacht]. Ich werde in nächster Zeit keine Atomangriffe befehlen ... Ich glaube, Kane und ich teilen denselben Humor und einen gewissen Sinn für Ironie. Das macht ihn wohl auch so populär. Die Bösewichte zu spielen, macht immer am meisten Spaß, und das Publikum nimmt sie nur an, wenn sie einen gewissen Humor zeigen. Manche Leute glauben aber, daß ich gar nicht humorvoll bin, sondern halten mich eher für bekloppt. Das denken aber nur die, die ich nicht feuern kann! [lacht] Ansonsten teilen Kane und ich die selbe Garderobe, wir mögen nämlich beide lange Mäntel. Ich rasiere mich aber nicht so gut wie er ..." Westwood wird auch in Zukunft an gefilmten Zwischensequenzen festhalten, berichtet Joe. Völlig zu Recht, denn was Westwood mit *Tiberian Sun* abgeliefert hat, ist absolut kinoreif. Joe macht sich daher keine Sorgen, daß irgendwann gerenderte Schauspieler oder Filme die Videos mit echten Akteuren ersetzen können.

„Ich bin nicht ganz so größenwahnsinnig wie Kane, ich will nur den Nordwesten der USA übernehmen und nicht die ganze Welt."

Joe Kucan, Regisseur

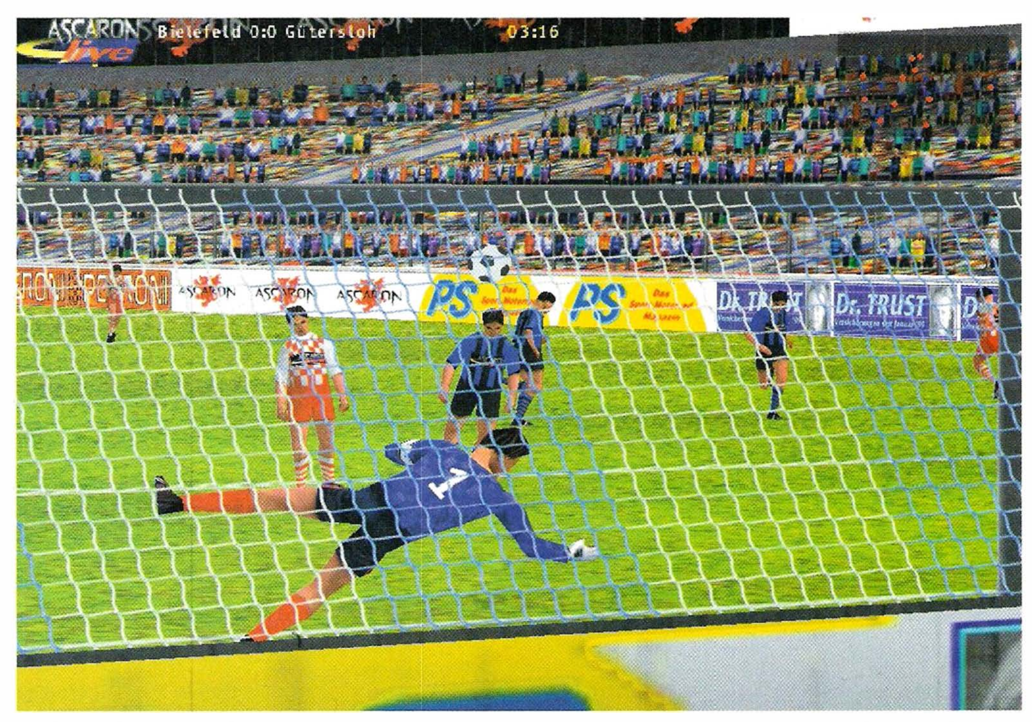
„Als das Fernsehen groß wurde, befürchteten viele Leute, daß keine Bücher mehr gelesen würden, was sich als falsch herausgestellt hat. Jede Sparte hat ihre eigenen Anhänger, und es gibt einen Grund, warum Filme so beliebt sind und warum so viele Bücher gelesen werden. Das wird nie überflüssig werden, sondern sich nur weiter entwickeln und verändern. Sieh mal, einer der erfolgreichsten Filme in den USA ist zur Zeit *Blair Witch Project*, der für weniger als 50.000 Dollar gedreht wurde. *Titanic* kostete zig Millionen Dollar und ist ebenfalls erfolgreich. Sind sie deswegen gleich? Nein, denn der Inhalt und vor allem die Entstehung ist völlig verschieden. Man kann die Dinge also nicht verallgemeinern." Hollywood ist ein gutes Stichwort: Wie sieht es denn mit einer Verfilmung der populären Echtzeitstrategieserie aus? „Das ist tatsächlich ein Thema für uns", erklärt Joe. „Wenn wir wissen, wie gut *Tiberian Sun* läuft, werden wir die Idee eines *Command & Conquer*-Films ernsthaft angehen. Ich glaube, daß die Lizenz stark genug ist, und wir wissen, wie man eine gute Geschichte erzählt. Aber es wird vor allem von den Verkaufszahlen abhängen, ob wir dieses Projekt angehen." Ob Joe Kucan (übrigens ein großer Fan des Films *Lola rennt*) dann als Kane vor der Kamera stehen wird, ist noch ungewiß. „Ich habe die Rechte an dieser Figur, also werde ich ihn wohl auch spielen. Aber ich habe in der Vergangenheit schon oft auch andere Rollen gesprochen und arbeite weiterhin in meiner Freizeit als Schauspieler in anderen Rollen – ein Kinofilm, Fernsehauftritte und Werbespots. Ich passe sehr gut auf meinen Charakter auf und möchte daher nicht unbedingt in anderen Spielen auftreten. Das liegt auch an den Spiele-Fans, die für mich die loyalsten und enthusiastischsten Fans der Welt sind. Ich weiß nicht, ob ich mir den Zorn der Fans zuziehen möchte, indem ich in einer anderen Rolle in einem anderen Spiel auftreten ..."

Florian Stangl ■

Anstoss 3: Hinter den Kulissen (Teil 2)

Besondere Merkmale

Insbesondere die Anstoss-2-Kenner werden die zweite Folge des exklusiven Anstoss-3-Entwicklerberichts mit erhöhter Aufmerksamkeit verfolgen, denn in diesem Monat enthüllt Projektleiter Gerald Köhler Details bezüglich der Spielereigenschaften, der Jugendarbeit und des Transfermarkts von Anstoss 3.



Die Hintertorkamera fängt diesen gekonnten Kopfball ein, der dem Torwart keine Chance läßt. Die brandneue Anstoss-3-Technologie erlaubt es, die Perspektive nach Belieben zu verändern und beispielsweise auch von den Rängen aus zuzusehen.

Anstoss 3 enthält ein komplett neues Spielstärken- und Talentsystem. Nachdem wir mehr als zehn Jahre lang Spielstärken von 1 bis 7 (und den extrem seltenen 8er-Spielern) verwendet haben, wollten wir etwas gänzlich Neues einführen. Daher haben wir zunächst die Auf- und Abwertungen durch Ligensprünge abgeschafft. Statt dessen wird nun eine einheitliche Bewertung über alle Ligen durchgeführt. Ein Spieler mit der Stärke 3 hat diese jetzt sowohl in der Regional- als auch in der Bundesliga. Die Spielstärken gehen nun von 1 bis 12, die 8er-Spieler werden durch 13er ersetzt.

Die „Striche" auf dem Rasen werden durch die Grätschen von Spielern verursacht. Bei Regenfällen bilden sich tückische Pfützen in den Kuhlen.

Ganz neu ist allerdings das Talentsystem. Jeder Spieler hat einen von fünf möglichen Talentwerten, die seine Entwicklung nach oben hin begrenzen. Ein Spieler, der keinerlei Talent besitzt, kann also durchaus durch harte Arbeit nach oben kommen, wird aber niemals zu den ganz Großen gehören. Bei der Verpflichtung von Neuzugängen spielt das Talent ebenfalls eine große Rolle. Beim Kauf eines jungen Spielers mit großem Talent muß gleich erheblich mehr bezahlt werden, da eine entsprechende Entwicklung in den nächsten Jahren zu erwarten ist. Je älter der Kicker aber wird, desto mehr zählt die reine Spielstärke. Manchmal wird aber das Talent von seinen Trainern auch verkannt, so daß sich vielleicht doch noch überraschende Perspektiven ergeben.

Sensibelchen Soccer

Jeder Spieler hat nach wie vor bis zu drei positive oder negative Fähigkeiten (Zweikampf, Technik, Spielübersicht, Dribbling etc.). Wir haben hier nichts Grundsätzliches geändert, damit das Spiel nicht unübersichtlich wird. Neu ist beispielsweise der „Ballzauberer", der besonders coole Tricks auf Lager hat. In guten Zeiten verzückt er die Massen, in Abstiegsgefahr bringt er sie durch seine Hackentricks zur Verzweiflung. Außerdem gibt es jetzt insgesamt 32 Charaktereigenschaften wie „Integrationsfigur", „Mimose", „Sensibelchen", „Diva" oder „Schlitzohr". Jede dieser 32 Eigenschaften hat einen ganz speziellen Effekt. So erleichtert eine Integrationsfigur frischen Spielern den Start bei ihrem Verein, eine Mimose läßt sich durch Fouls zu Spielbeginn leicht den Schneid abkaufen, ein Sensibelchen reagiert besonders empfindlich auf negative Berichte in der Presse, bei einer Diva weiß man nie genau, ob sie einen guten oder einen schlechten Tag erwischt hat – und beim Schlitzohr muß

man auf dem Spielfeld und außerhalb immer mal wieder mit einer ungewöhnlichen Aktion rechnen. Daneben gibt es aber noch einige „geheime" Eigenschaften, die man einem Spieler nicht unmittelbar ansieht. Dazu gehört vor allem die Konstanz, die allerdings noch durch das Alter positiv beeinflußt wird. Einige höchst lästige Zeitgenossen stellen sich nach ihrer Verpflichtung als Schleimer oder gar als Maulwürfe heraus (ein Maulwurf ist ein Spieler, der mannschaftsinterne Informationen an die Presse weitergibt). Von solchen Leuten sollte man sich dann besser schnell wieder trennen.

Ich heirate eine Fußballmannschaft

Während bei *Anstoss 2* die Heirat eines Spielers nur ein Ereignis ohne wirklichen Hintergrund war, wird sich das bei Folge 3 fundamental ändern. Die Spieler haben Frauen und Freundinnen, gründen Familien, werden Papa, sind tierisch nervös vor den Geburten, können nicht schlafen, weil das Baby schreit, vergessen den Hochzeitstag, gehen fremd, lassen sich scheiden, verlieben sich neu und so weiter. Nun muß man sich das nicht so vorstellen, daß man jeden Tag mit Ereignissen in diese Richtung bombardiert wird und vollkommen den Überblick verliert. Die Meldungen werden sehr gezielt eingesetzt, sorgen aber mit der Zeit dafür, daß man sich immer mehr in seine Leute hineinversetzen kann und daß man die Gründe für besonders schwache oder gute Leistungen kennt. Besonders wichtig war es uns, die Karriere des Spielers noch transparenter als bei *Anstoss 2* zu machen. So wird genau mitprotokolliert, bei welchen Vereinen der Spieler bislang gespielt hat, welche Spielstärke er zu dieser Zeit hatte und wie viele Tore er dort erzielt hat. Bei einem Vereinswechsel wird auch die Ablösesumme verewigt. Der Spielerinfo können weiterhin auch genaue Einsatzstatistiken (sowohl für die aktuelle Saison als auch für die gesamte Karriere) entnommen werden. Dort kann man auch erfahren, wie viele Europapokaleinsätze der Spieler schon hinter sich hat, wie oft er vom Platz gestellt wurde, wie viele Länderspieltore er erzielt hat und wie oft er bereits Deutscher Meister war.

Beziehungskisten

Die Motivation ist einer der wichtigsten Werte bei *Anstoss 3*. Sie wird durch die persönliche Situation des Spielers, durch die Finanzen und durch sein Verhältnis zum Trainer, zur Mannschaft und zur Presse bestimmt. Wir unterscheiden dabei zwischen vereinsspezifischen und allgemeinen Faktoren. Während das schlechte Verhältnis zum Trainer nach einem Vereinswechsel keine negativen Auswirkungen mehr hat, ist das bei privaten Problemen anders. Auch die Beziehungen der Spieler innerhalb der Mannschaft spielen für den Erfolg eine entscheidende Rolle. Bilden sich Grüppchen, ist der Mißerfolg vorprogrammiert. Gruppen entstehen dabei aus den Beziehungen der Spieler untereinander. Spieler können jetzt Freunde werden (zum Beispiel weil sie das gleiche Hobby haben) oder sich zu Feinden entwickeln (oft wegen Frauengeschichten). Auch auf dem Spielfeld verstehen sich die Spieler nicht mit allen ihren Kollegen gleich gut. So kann ein eingespieltes Sturmduo nach einiger Zeit den Status „Versteht sich blind" erlangen. Auf der anderen Seite gibt es auch Spieler, die durch ihre Spielanlage überhaupt nicht miteinander zurechtkommen. Je mehr Stars ein Trainer in seinem Team hat, desto mehr Ärger hat er auch durch Geldgeier, Diven und Spieler mit Starallüren – die Folge ist, daß das Spiel auch als Chef einer Spitzenmannschaft interessant bleibt, da man plötzlich mit ganz anderen Problemen zu kämpfen hat.

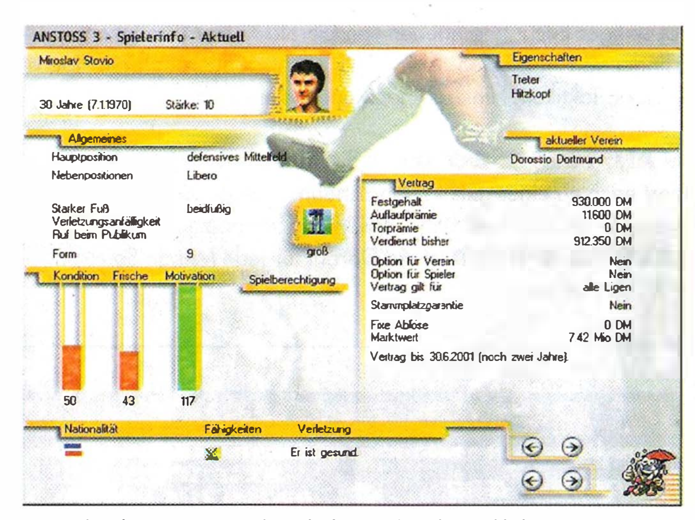
Transfermarkt

Es können sowohl Spieler von der Transferliste als auch Spieler mit auslaufenden Verträgen direkt verpflichtet werden. Auch Leihverträge sind möglich, genauso wie Vorverträge für kommende Spielzeiten. Die Auswirkungen des Bosman-Urteils wurden voll berücksichtigt. Spieler mit auslaufenden Verträgen können ablösefrei wechseln, Handgelder beim Wechsel sind an der Tagesordnung. Nach der Vereinbarung eines Verhandlungstermins treffen sich die interessierten Vereine. Es findet eine Art „Versteigerung" statt, bei der die Vereine der Reihe nach Angebote abgeben können. Je interessanter der Spieler ist, desto mehr Clubs beteiligen sich natürlich auch. Der Sieger kann den Spieler dann unter Vertrag nehmen, wenn dieser einverstanden ist. In seine Entscheidung bezieht der Spieler aber nicht nur das finanzielle Angebot ein, sondern bedenkt auch die sportlichen Perspektiven der betreffenden Vereine und seine eigenen Chancen auf einen Stammplatz. Die Spieler äußern dabei konkret ihre Wünsche oder lassen sich durch ihre Frauen oder Spielervermittler vertreten. Stichwort Jugendarbeit: Fähige Nachwuchsspieler erscheinen nicht einfach so über Nacht, sondern müssen über Jahre aufgebaut werden. Nur durch konsequente Förderung und durch das rechtzeitige Abschließen von Vorverträgen kann im Jugendbereich etwas erreicht werden. Natürlich können auch Jugendspieler anderer Vereine abgeworben werden. Bei *Anstoss 3* spielen die Jugendmannschaften in einem eigenen Ligensystem, können also auch auf- und absteigen. Man kann jederzeit den Tabellenstand seiner Jugendteams abrufen und wird auch über die Torschützen in den Spielen informiert. Jugendspieler werden jetzt auch in die Nationalmannschaft ihrer Altersklasse berufen, wenn sie die dazu notwendige Spielstärke besitzen.

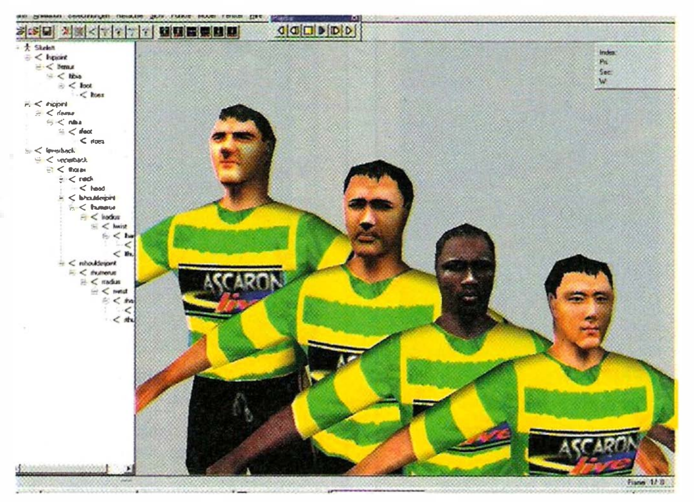
In der nächsten Ausgabe ...

... erfahren Sie, wie die Partien simuliert werden und was die brandneue 3D-Technologie beherrscht. Außerdem finden Sie auf der Cover-CD-ROM den versprochenen Editor, mit dem Sie schon vor der Veröffentlichung von *Anstoss 3* Mannschaften, Wappen und Spieler editieren dürfen.

Gerald Köhler/ Petra Maueröder



Die Spielerinformationen verteilen sich über vier komplette Bildschirmseiten.



Die Spieler können Sie nicht nur anhand der Haar- und Hautfarben identifizieren: Zusätzlich sorgen unterschiedliche Gesichtszüge für hohen Wiedererkennungswert.

Entmystifizierung: Legenden über CPUs und PC-Peripherie

Hardware-Mythen

Was wäre die Hardwarebranche ohne Mythen, die dem Spieler die optimale Kaufentscheidung schwermachen? Hartnäckige Legenden, nebulöse Aussagen, Behauptungen hart an der Lügengrenze: Mit diesen Stolpersteinen hat der Zocker bei seinem Hardware-Einkaufsbummel zu kämpfen. Darum haben wir die wichtigsten Mythen aus dem CPU- und Peripheriebereich unter die Lupe genommen und ihren Wahrheitsgehalt ermittelt.

Sie kennen diese Situation sicherlich: Man kauft sich ein bestimmtes Produkt bzw. eine bestimmte Marke, macht schlechte Erfahrungen damit und schon ist es geboren: das Pauschalurteil mit Langzeit-Charakter. Oft benötigt man für solche hartnäckigen Vorurteile nicht einmal persönliche Erfahrungen. Ein Testbericht in einer hoch geschätzten Zeitschrift genügt meistens schon zur Legendenbildung. Solche Mythen beschränken sich aber nicht nur auf konkrete Produkte, sondern machen auch vor ganzen Technologien nicht halt. Gerade in der schnellebigen Hardwarebranche ist sechs Monate altes Wissen oftmals schon hoffnungslos überholt. Wir wollen mit diesem Artikel dazu beitragen, daß einige der Mysterien aufgelöst und so mancher Hardware-Schleier gelüftet wird. In der heutigen Ausgabe stehen CPU- und Peripherie-Legenden auf dem Prüfstand. Wir wollen diese Entmystifizierungs-Reihe auch in zukünftigen Heften fortsetzen und würden uns über Feedback von Leserseite freuen.

Thilo Bayer ■

HARDWARE-LEGENDEN AUF DEM PRÜFSTAND

Da haben Sie sich gerade an ein Hardware-Klischee gewöhnt, und schon bringt der betreffende Hersteller diese heile Welt durch ein neues Produkt ins Wanken. Damit Sie im Bereich CPU, Speicher, Festplatten und CD-ROM auf dem neuesten Erkenntnisstand sind, haben wir folgende Legenden untersucht.

Rechner-CPUs

Mythos



Intel baut die schnellsten Spiele-CPUs.

Wahrheit

Traurig für Intel, aber wahr: Der Athlon 600 von AMD ist die im Moment schnellste Spieler-CPU. Der PIII-Alptraum ab Seite 194.

Mythos



Der Athlon ist 1999 nicht zu schlagen.

Wahrheit

Abwarten. Der Coppermine von Intel kommt noch dieses Jahr und bringt den 133-MHz-Front-Side-Bus. Alles weitere ab Seite 193.

Mythos



Celerons sind für Spiele ungeeignet.

Wahrheit

Steinzeit läßt grüßen. Seit dem Celeron 300 (A) ist die Low-Cost-CPU der Preis-Leistungs-König. Die Sellerie-Euphorie auf Seite 198.

CD-ROM-Laufwerke

Mythos



Das schnellste CD-ROM ist das beste.

Wahrheit

Das schnellste CD-ROM ist vor allem das lauteste. Was Sie von den neuen Drehkünstlern erwarten können, erfahren Sie auf Seite 204.

Festplatten

Mythos



Das Dateisystem FAT32 ist gefährlich.

Wahrheit

FAT16 ist out. Wer mit Win98 spielt, wird sich über die zusätzlichen MByte dank FAT32 freuen. Das FATte Dateisystem ab Seite 202.

Mythos



Eine 4 GB Festplatte ist groß genug.

Wahrheit

Aktuelle Spiele ballern Ihre Festplatte gnadenlos zu. Sie krallen sich oft 500 MByte und mehr. Mehr vom Plattenwahn auf Seite 200.

Speicher

Mythos



32 MB RAM reichen zum Spielen.

Wahrheit

Beim Speicher knausern lohnt sich nicht. Spiele wie *Unreal* oder *Quake 3* essen RAM zum Frühstück. Alles weitere auf Seite 206.

Mythos



128 MB RAM sind ein Muß für Spiele.

Wahrheit

PC-Verkäufer wollen Ihnen dies vielleicht weismachen. 128 MByte bringen nur in ganz wenigen Fällen Vorteile. Mehr auf Seite 206.

Hot Shots: Die neuesten Spieler-CPUs

Hitzewallungen

Wer auf einen langweiligen Hardware-Sommer spekuliert hat, wird angesichts der CPU-Neuheiten eines Besseren belehrt. Pentium III 600, Celeron 500, Athlon 600: Was hier an hochgezüchteten Rechenknechten aufmarschiert, dürfte so manches Motherboard zum Schwitzen bringen.

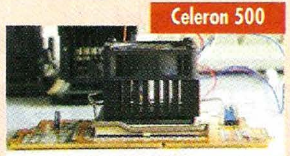
HITZEFREI

MegaHertzen brauchen die passende Kühlung, damit sie nicht zum Schmelzen gebracht werden. Hier sehen Sie die neueste CPU-Garde mit ihren Frischluftsystemen. Den Vogel schießt eindeutig der Athlon ab (Dicke mit CPU und Lüfter: 7 cm!), der sogar noch den mächtigen Lüfter des PIII 600 schlägt.

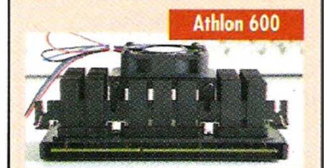
Pentium III 600



Celeron 500



Athlon 600



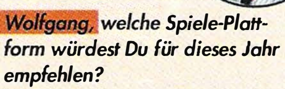
Die erste CPU-Schlacht wird im August geschlagen, wenn Intel seine beiden hochfrequenten Neuzugänge und AMD sein brandneues Rechen-Flaggschiff auf den Markt schickt. Gerade von Intels Seite ist diese Produktpflege jedoch nur der erste Vorgeschmack auf weitere Entwicklungen. So ist die neue PIII-Generation mit Codenamen Coppermine schon in den Startlöchern. Der zum Coppermine passende Motherboard-Chipsatz Camino (Intel 820) ist grundsätzlich fertig und wird schon in wenigen Wochen auf Motherboard-Samples zu finden sein. Nun liegt es nur noch an Intel, den Coppermine und den RAMBUS-Speicher an den Start zu bringen. Ob Intel schon im September mit einer flächendeckenden Auslieferung starten kann, steht zum jetzigen Zeitpunkt noch in den Sternen.

Benchmarks & Co.

Um die CPUs mit den richtigen Rechenaufgaben zu betrauen, haben wir eine Vielzahl von echten Spiele-Benchmarks durchgeführt. So kamen *Expendable* (Vollversion), *Descent 3* (Vollversion), *Quake 3 Arena* (q3testdemo1.dm3), „Königsnadel" (badass.dm2), *Q2 OpenGL* (crusher.dm2), *Turok 2* (Demo) und *Anno 1602* (PCG-Benchmark) zum Einsatz. Um die Grafikkarte als limitierenden Faktor weitgehend auszuschalten, haben wir eine TNT2-Ultra-Platine (150/183 MHz) und Auflösungen von 640x480 bis 1.024x768 gewählt. Bei reinen Grafikkartentests ist auch die 1.280x1.024er Auflösung von Bedeutung, da hier alle Beschleuniger aufgrund von Füllratenlimitierungen Leistungseinbußen verzeichnen.

Thilo Bayer ■

NACHGEFRAGT



Wolfgang Fleischer ist Marketing Manager bei Tekram

Wolfgang, welche Spiele-Plattform würdest Du für dieses Jahr empfehlen?

Für den preisbewußten Spieler ist ein System auf Celeron-Basis immer noch mehr als ausreichend. Immerhin läßt ein mit 500 MHz getakteter Celeron einen PII 450 bei jedem Spiel im Regen stehen. Man sollte jedoch darauf achten, ein Mainboard mit Zukunftsoptionen zu wählen (BX-Boards mit 133 MHz Front Side Bus). So kann man bei unseren aktuellen Motherboards P6BX-A oder P6Pro-A+ auch einen Coppermine draufstecken und in Verbindung mit PC133-Speicher in den Genuß eines schnelleren Systemes kommen.

Was hältst Du von Athlon und Coppermine?

Mit dem Coppermine stellt Intel einen Prozessor mit 133 MHz FSB zur Verfügung, der einen kompletten Neuaufbau des Systemes erfordert. Mit dieser CPU wird ein neuer Leistungskampf beginnen. Der Athlon geht mit einer veralteten Umgebung an den Start. Dort sehe ich einen Prozessor, der die Leistungsfähigkeit des PIII besitzt, jedoch nicht die des Coppermine. Die Anschaffung eines Coppermine mit einem Camino-Board und RAMBUS bedeutet aber auch einen tieferen Griff in die Geldbörse.

DAS CPU-SORTIMENT: AMD UND INTEL

Hier sehen Sie alle aktuellen CPUs von Intel und AMD im Schnellüberblick. Die Werte für den Level-1- und Level-2-Cache leiten sich aus dem erwähnten CPU-Beispiel ab.

CPU	Celeron (A)	Pentium II	Pentium II	Pentium III	K6-2	K6-III	Athlon
Hersteller	Intel	Intel	Intel	Intel	AMD	AMD	AMD
CPU-System	Slot 1/Sockel 370	Slot 1	Slot 1	Slot 1	Sockel 7	Sockel 7	Slot A
CPU-Takt	300-500 MHz	233-333 MHz	350-450 MHz	450-600 MHz	266-500 MHz	400-500 MHz	500-600 MHz
CPU-Takt (Bsp.)	500 MHz	300 MHz	450 MHz	600 MHz	400 MHz	450 MHz	600 MHz
CPU-Bus	66 MHz	66 MHz	100 MHz	100 MHz	100 MHz	100 MHz	200 MHz
Speicherbus	66 MHz	66 MHz	100 MHz	100 MHz	100 MHz	100 MHz	100 MHz
Größe L1-Cache	16 + 16 KB	16 + 16 KB	16 + 16 KB	16 + 16 KB	32 + 32 KB	32 + 32 KB	64 + 64 KB
Takt L1-Cache	500 MHz	300 MHz	450 MHz	600 MHz	400 MHz	450 MHz	600 MHz
Größe L2-Cache	128 KB	512 KB	512 KB	512 KB	Bis 2 MB	256 KB	Bis 2 MB
Takt L2-Cache	500 MHz	150 MHz	225 MHz	300 MHz	100 MHz	450 MHz	300 MHz
Größe L3-Cache	-	-	-	-	-	Bis 2 MB	-
Takt L3-Cache	-	-	-	-	-	100 MHz	-
CPU-Befehle	MMX	MMX	MMX	MMX, ISSE	MMX, 3DNow!	MMX, 3DNow!	MMX, 3DNow! +



AMD Athlon: Die neue Spieler-Referenz?

Rechenathlet

Am 9.8. fiel der weltweite Startschuß für offizielle Athlon-Tests. Die für Spieler wichtige Frage lautet: Ist AMD im fließkommalastigen 3D-Genre erwachsen geworden? Ein Athlon mit 600 MHz CPU-Takt soll die nötigen Antworten liefern.

AMD hatte es in der Vergangenheit nicht leicht gegen den übermächtigen CPU-Rivalen Intel. Zwar zeichneten sich alle K6-CPUs durch einen günstigen Preis und eine hervorragende Performance bei Anwendungsprogrammen aus. Der Durchbruch im 3D- und Multimedia-Bereich wollte jedoch einfach nicht gelingen, da Intel für jede CPU-Zielgruppe die bessere Antwort parat hatte. Mit dem Hoffnungsträger Athlon (Codename: K7) soll nun alles anders werden.

Infrastruktur-Maßnahmen

AMD hat nicht nur eine neue CPU entwickelt, sondern auch gleich die passende Motherboard-Infrastruktur (Chipsatz: Irongate) dazu. So werden die ersten Komplettsysteme mit Motherboards ausgeliefert, deren Chipsätze von AMD selbst stammen. Erst im weiteren Verlauf des Jahres werden VIA, ALi und SiS eigene Boardchipsätze für den Athlon veröffentlichen. Offizielle Athlon-Boardhersteller sind dabei unter anderem Asus, Gigabyte, Microstar und FIC. Die eigentliche CPU geht mit 500, 550, 600 und 650 MHz an den Start; noch in diesem Jahr sollen höhergetaktete Varianten folgen. Betrachtet man die voraussichtlichen Startpreise für einzelne Athlons (zwischen 800 und 1.600 Mark), wird deren Marktpositionierung deutlich. AMD sieht sein neues Rechenkind im Bereich High-Performance-PCs und damit als Konkurrenten zum Pentium III. Die ersten Athlon-Komplettsysteme werden noch für den August erwartet; mit hohen Stückzahlen sollte man in den ersten Wochen nicht rechnen.

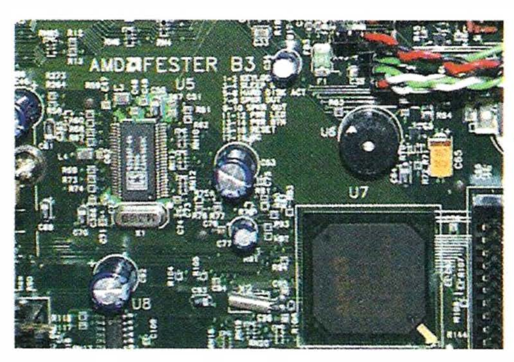
Technik-Baukasten

Der Athlon vereint einige technische Besonderheiten, die ihn von den übrigen CPUs abheben. So verfügt er über einen 128 KByte großen Level-1-Cache, der bei aufwendigen Spiele-Engines für ein flottes Speicher-Management sorgt. Außerdem ist die CPU durch ein mit 200 MHz getaktetes Interface mit der Systemeinheit auf dem Motherboard verbunden (PIII: 100 MHz); als Busprotokoll kommt das Alpha EV6 von Digital zum Einsatz. Auch die CPU-Halterung ist für AMD-Verhältnisse eine Neuerung. Der Sockel 7 hat zumindest für den Athlon ausgedient, Slot A ist nun Trumpf. Durch das Slot-Design weist eine Athlon-CPU äußerlich keine Unterschiede zu einem Pentium II/III auf. Spätestens bei den elektrischen Anforderungen hören die Gemeinsamkeiten aber auf, so daß ein Athlon nicht in einem Slot-1-Motherboard läuft. Für den Spielesektor sind die drei Fließkomma-Einheiten des Athlon und die aufpolierten Multimedia-Befehle (Enhanced 3DNow!) von Bedeutung. AMD hat sich nicht auf seinen 3DNow!-Lorbeeren ausgeruht, sondern das bisher 21 Befehle umfassende Paket um 19 neue Instruktionen erweitert. Diese verbessern die Video- und Sprachwiedergabe und sind zu den entsprechenden ISSE-Befehlen kompatibel. Außerdem umfaßt Enhanced 3DNow! fünf DSP-Befehle, die den Umgang mit digitalen Sounddaten der Marke MP3 oder AC-3 erleichtern.

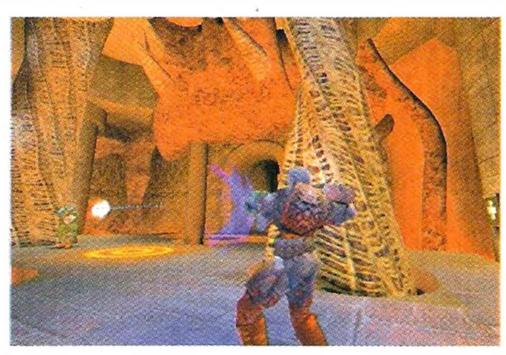
Athlon-Umgebung

Wie schon erwähnt, werden die ersten Athlon-Motherboards mit AMD-Chipsätzen auf den Markt kommen. So liegt uns die Information vor, daß Red Zac ab 16.8. Athlon-Rechner mit 500 MHz und einer MSI-Hauptplatine ins Rennen schickt (www.redzac.de). Daß die ersten Boards auf eine relativ konservative CPU-Umgebung setzen, sollte an dieser Stelle nicht unerwähnt bleiben. AGP2X, PC100 SDRAM: Die Kombination dieser Eckdaten ist seit dem BX-Chip von Intel Standard und im Auslauf begriffen. Immerhin beherrscht der Irongate Ultra-DMA/66. Wer sich jetzt jedenfalls ein Athlon-System kauft, wird zumindest bei Grafik und RAM schon in kurzer Zeit in einer Upgrade-Sackgasse landen. Das Gleiche gilt auch für aktuelle PIII-Systeme. Erst Ende des Jahres wird es Athlon-Boards geben, die eine CPU-Infrastruktur mit AGP4X und PC133 SDRAM aufweisen. Auch Intel rüstet erst mit dem Camino-Chipsatz richtig auf.

Thilo Bayer ■



Das Athlon-Referenzsystem wurde mit einem AMD-eigenen Motherboard ausgeliefert. Dessen Codename „Fester" soll uns doch wohl nicht an die Addams-Familie erinnern?



Der Hardware-Mix aus Athlon-CPU und Grafikkarte der Marke V3 oder TNT 2 Ultra hat gute Chancen, die Killer-Kombination für Quake 3 Arena zu werden.

CPU-PREIS

Die Tabelle gibt Ihnen einen Einblick in die Preissituation der CPUs von AMD und Intel. Die Celeron-Preise beziehen sich auf die gesockelten Varianten.

CPU	Preis (Stand: 13.8.)
K6-2 350	DM 100,-
Celeron 333	DM 150,-
Celeron 366	DM 160,-
K6-2 400	DM 165,-
Celeron 400	DM 190,-
K6-2 450	DM 205,-
Celeron 433	DM 230,-
K6-III 400	DM 270,-
Celeron 466	DM 280,-
Pentium II 350	DM 350,-
K6-2 475	DM 360,-
Pentium II 400	DM 390,-
K6-III 450	DM 400,-
Celeron 500	DM 420,-
Pentium III 450	DM 510,-
Pentium II 450	DM 520,-
Athlon 500	DM 800,-
Pentium III 500	DM 920,-
Athlon 550	DM 1.200,-
Pentium III 550	DM 1.430,-
Pentium III 600	DM 1.550,-
Athlon 600	DM 1.750,-

3DNow! und ISSE: Eine spielerische Bestandsaufnahme

Spielfreude



Die Hardwarewelt geizt wahrlich nicht mit nichtssagenden Abkürzungen der Marke AGP und USB. Doch hinter 3DNow! und ISSE verstecken sich zwei Begriffe, die enormes Spielepotential in sich tragen.

3DNow!™

Sie erinnern sich noch? In PCG 5/99 haben wir zum ersten Mal die beiden Multimedia-Befehlspakete ISSE und 3DNow! gegeneinander antreten lassen. Leider standen uns zu diesem Zeitpunkt keine geeigneten Spiele für einen Vergleich zur Verfügung. Mittlerweile hat sich die Spielesituation jedoch verbessert, so daß wir Ihnen diesen Ringkampf nachliefern können.

Nostalgisches

Sowohl die Internet Streaming SIMD Extensions (momentan nur Pentium III) als auch 3DNow! (K6-2, K6-III, Athlon) haben nur ein Ziel: Anwendungen und Spiele, die auf diese speziellen CPU-Befehle zurückgreifen, sollen schneller über den Monitor flimmern oder sogar mit aufwendigeren Effekten verschönert werden. Leider profitieren PC-Progrämmchen nicht automatisch von einer ISSE- oder 3DNow!-fähigen CPU. Der Programmierer muß sich schon die Mühe machen, diese Instruktionen auch zu seinem Vorteil (und dem des Anwenders) zu nutzen. Wie gut diese Implementierung schließlich aussieht, hängt ganz von seinen Launen ab. Pauschale Geschwindigkeitsaussagen der Marke „3DNow! bringt immer 30 Prozent mehr Leistung" sind also mit Vorsicht zu genießen. Bei ISSE ist es das gleiche Spiel; auch hier kann man ganz schwer globale Aussagen treffen. Neben dem Software-Programmierer kann auch der Treiberentwickler für Grafikkarten zur erfolgreichen Integrierung von CPU-Befehlen beitragen. So hat es nVidia geschafft hat, mit einem 3DNow!-fähigen OpenGL-Treiber in *Q2* zu den Leistungen der *Voodoo*-Familie aufzuschließen. Solche Meilensteine der Optimierungskunst sind jedoch als Einzelfälle anzusehen, aus denen man keinesfalls allgemeingültige Schlüsse ziehen darf.

Arbeitsteilung

Da die Grafikchip-Hersteller permanent an der Treiberoptimierung für ISSE und 3DNow! arbeiten, lohnt sich ein regelmäßiger Blick auf die damit erzielbare Spielegeschwindigkeit (siehe Diagramm). Aber auch die besten Treiber können nicht verhindern, daß die größten Geschwindigkeitsunterschiede zwischen CPUs in niedrigen Spieleauflösungen zum Tragen kommen – und das trotz einer TNT2 Ultra als Grafikarbeiter. Diese Tatsache ist auf die bestehende Arbeitsteilung zwischen CPU und Grafik-Prozessor bei der sogenannten 3D-Pipeline zurückzuführen. Die 3D-Pipeline bezeichnet die Gesamtheit aller notwendigen Berechnungsschritte, die für die Ausgabe eines fertigen Spielebildes auf dem Monitor nötig sind. „Schwache" CPUs wie ein PII 300 oder K6-2 400 zeigen in Zusammenarbeit mit einer High-End-Grafikkarte das Phänomen, daß die Spielegeschwindigkeiten in 640x480 oder 1.024x768 nur minimal abweichen. Das liegt an der Tatsache, daß der Grafikbeschleuniger ständig auf die Daten von der CPU warten muß. Bei extrem schnellen CPUs ist es so, daß die Performance in 1.024x768 (manchmal auch in 800x600) deutlich einbricht. In diesem Fall arbeitet die Grafikkarte schon in niedrigen Auflösungen am Limit, während die CPU auf den Kollegen aus der Grafikabteilung warten muß. Dieses Gefüge könnte durch das bald erscheinende DirectX 7 an Bedeutung verlieren, wenn Grafikchips wie der TNT2-Nachfolger NV-10 Aufgaben der CPU übernehmen können.

Marschbefehle

Wie läßt sich in der Spielepraxis überhaupt feststellen, ob und wie ein Spiel 3DNow! oder ISSE unterstützt? Die Frage nach dem „Ob" läßt sich in der Regel durch einen Blick ins Internet beantworten (siehe Extrakasten). Die Frage nach dem „Wie" ist nur schwer zu beantworten, da Zockertitel normalerweise keinen Ein-/Aus-Schalter für CPU-Befehle anbieten. Bei Geschwindigkeitsmessungen gibt es zumindest eine indirekte Möglichkeit, die Performancepotentiale zu entdecken. So kann man einfach mehrere mit und ohne CPU-Support benchmarken und die Werte anschließend vergleichen. Sind hier besonders große Unterschiede zwischen den CPUs meßbar, ist dies ein eindeutiger Hinweis auf eine gute Einbindung der ISSE-Befehle.

Die Gegenwart

Ein Blick auf die AMD-Homepage und die dort aufgelisteten 3DNow!-Spiele genügt, um euphorische Gemüter wieder auf den Boden der Tatsachen zurückzubringen. Die Liste ist zwar sehr ausgedehnt, die meisten der Titel erscheinen jedoch erst im Laufe dieses oder des nächsten Jahres. Bei Intel sieht die Situation nicht besser aus. Vom Großteil der ISSE-Aushängeschilder hatten wir noch nicht einmal spielbare Versionen im Haus. Nichtsdestotrotz sind bis heute immerhin einige in-

INTERNET

Die Auswahl an CPU-lastigen Websites ist recht groß. Wir präsentieren Ihnen wichtige Anlaufstellen.

Die neuesten CPUs im Test:
www.anandtech.com
www.sharkyextreme.com
www.tomshardware.com
www.aceshardware.com

Rund ums Thema 3DNow!:
www.3dnow.org
www.3dnow.net

Spiele mit ISSE/3DNow!:
www1.amd.com/products/cpg/3dnow/optimized
www.intel.de/deutsch/showcase/pentiumIII/software/games.htm

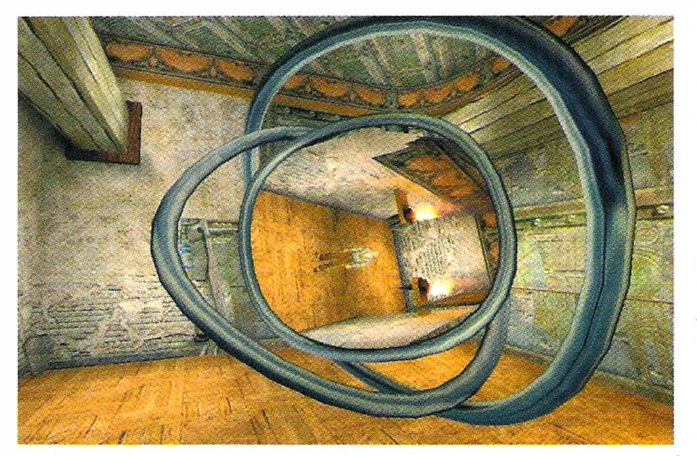
Rund um das Thema Motherboard:
www.bxboards.com
www.hartware.de
www.wollestechlab.de



Diablo 2 soll mit 3DNow!-Optimierungen versehen sein. Damit dürften auch K6-2-Rechner auf spielbare Frameraten kommen.



Monster versemmeln, Drachenrodeo, Bogenballern: Mit Drakan werden diese altertümlichen Sportarten wiederbelebt.



Heavy Metal F.A.K.K. 2 wird dank einer aparten Hauptdarstellerin und der Quake-3-Technik für Aufsehen sorgen. CPU-Optimierungen sind schon fast eine Selbstverständlichkeit.



Das 3D-Action-Rollenspiel Vampire – The Masquerade von Nihilistic wird dank 3DNow!-Support AMD-Prozessoren mächtig Beine machen.

teressante Titel wie *Expendable*, *Descent 3* und *Unreal Tournament* auf der Testbühne erschienen, die sowohl ISSE als auch 3DNow! direkt in der Engine unterstützen. Außerdem haben 3dfx (V3) und nVidia (TNT, TNT2) durch die Optimierung ihres OpenGL-Treibers dafür gesorgt, daß viele OpenGL-Spiele auf 3DNow!- und ISSE-Systemen sehr flott agieren. Uns hat der direkte Vergleich zwischen dem ISSE-fähigen PIII und den ISSE-losen Celeron interessiert. Die Auswertung der Benchmarks förderte keine revolutionären Ergebnisse zutage. Wie gehabt liegt der PIII nur in optimierten Spielen deutlich vor der hausinternen Konkurrenz; bei „normalen" Titeln liegt ein Celeron 500 nahe am PIII 500.

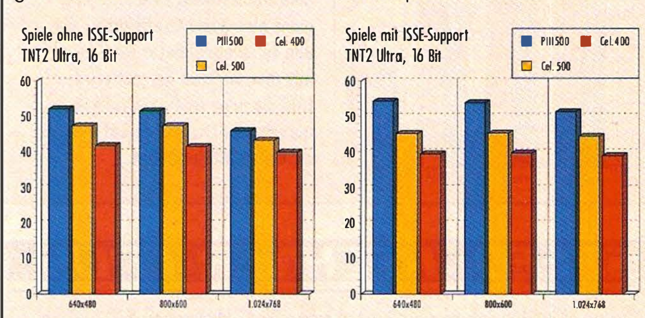
Die Zukunft

Je mehr 3DNow!- und ISSE-fähige Rechner über den Ladentisch wandern, desto eher sind Spiele-Programmierer bereit, diese Befehle für ihr Projekt richtig zu nutzen. Insofern verwundert es auch nicht, daß momentan relativ wenige Spiele eine ausgereifte Unterstützung spezieller CPU-Befehle besitzen. Um die Zukunft von ISSE und 3DNow! braucht man sich angesichts steigender Verkaufszahlen von PIII, Athlon & Co jedoch keine Sorgen machen. Spielekracher wie *Indiana Jones: Turm von Babel*, *Heavy Metal F.A.K.K. 2*, *Quake 3 Arena*, *Earth 2150*, *Messiah* und *ST Voyager: Elite Force* werden aller Voraussicht nach sowohl für ISSE als auch für 3DNow! optimiert. Firmen wie Rage Software (*Incoming*, *Expendable*) nehmen sowieso alle Technik-Goodies mit und integrieren diese in die anstehenden Spieleprojekte *Dispatched*, *Hostile Waters*, *Incoming Forces* und *Offroad GT*.

Thilo Bayer ■

ISSE: DIE SPIELEPRAXIS

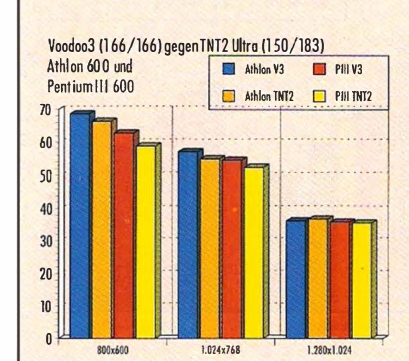
Wie stark profitiert der Pentium III von ISSE-optimierten Spielen? Und wie gut halten Celeron & Konsorten bei normalen Spielen mit? Sehen Sie selbst:



Wenn sich der Pentium III wirklich lohnen soll, muß ein Spiel schon ISSE-optimiert sein. Titel ohne Anpassung laufen auf einem Celeron nur unwesentlich langsamer.

TREIBERARBEIT

Wie gut ist der ISSE- und 3DNow!-Support bei 3dfx und nVidia?



Sowohl der V3 als auch der TNT2 Ultra greifen offensichtlich auf CPU-optimierte Treiber zurück. Die 3DNow!-Treiber von nVidia scheinen sogar einen Tick besser zu sein. Beide Grafikchips haben sich das Prädikat „ISSE- und 3DNow!-optimiert" jedenfalls mehr als verdient.



Benchmark-Duell: AMD gegen Intel

CPU-Giganten

Nach der trockenen Rechentheorie steht nun der große Geschwindigkeits-Grand-Prix auf dem Programm. Wie flott drehen die Rechenknechte ihre Zeichenrunden? Wir haben einige hohe 3D-Spielehürden aufgestellt.

In der letzten PCG haben wir Ihnen den Pentium III 600 sowie den Celeron 500 ausführlich vorgestellt. Diesen Monat hat sich der High-End-Athlon mit 600 MHz dazugesellt. Damit Sie den optimalen Geschwindigkeits-Überblick bekommen, haben wir nochmals zahlreiche Benchmarks durchgeführt.

CPU-Lineup

Den Benchmark-Parcours betraten zwei Celeron (400 und 500 MHz) und zwei Pentium III (500 und 600 MHz) aus dem Hause Intel. AMD steuerte den K6-2 400, den K6-III 400 sowie den High-End-Athlon mit 600 MHz bei. Die Slot-1-Fraktion wurde komplett im Tekram P6BX-A-Motherboard verbaut und auf die Probe gestellt; der gesockelte Celeron 500 fand dabei über eine Adapterkarte den Weg in den CPU-Slot. Die beiden AMD-CPUs auf Sockel-7-Basis arbeiteten mit dem P5MVP-A4-Board (VIA MVP3) von Tekram zusammen, das wir in einer brandneuen Hardware-Revision vorliegen hatten. AMD stellte uns den Athlon in Form eines Referenzsystems zur Verfügung. Das Motherboard stammte von AMD selbst (ist in der Form also nicht direkt erhältlich), weshalb die Werte zumindest mit etwas Vorsicht zu genießen sind. Die Athlon-CPU rechnete mit satten 600 MHz und griff dabei mit halbem Takt (300 MHz) auf den 512 KByte großen Level-2-Cache zu. In allen Rechnern kamen darüber hinaus eine Sound Blaster Live!, eine Riva TNT2 Ultra (150/183 MHz) sowie eine Ultra-Wide-SCSI-Platte mit passendem Adapter zum Einsatz. Für die Grafik- und Soundkarte wurden die jeweils neuesten Treiber verwendet (Live!Ware 2.1, Detonator 2.08). Bei der TNT2-Ultra-Platine wurde die vertikale Synchronisation mit dem Monitor ausgestellt.

Thilo Bayer ■

STATEMENT

Wie gut wird der Athlon seinen Vorschußlorbeeren gerecht? Und ist Intel nun aus dem Spielerennen?

Athlon 600: Das uns zur Verfügung gestellte Referenzsystem schlägt den PIII 600 in einzelnen 3D-Spielebenchmarks um bis zu 18 Prozent – ob mit oder ohne CPU-Optimierungen. Lediglich bei *Anno 1602* (2D-Spielebenchmark) behält der PIII die Oberhand. Ab 1.280x1.024 Bildpunkten gibt es jedoch keinen Unterschied mehr zwischen Athlon und PIII, da selbst die schnellste erhältliche Grafikkarte überfordert ist. Keine Frage: Der Athlon 600 ist momentan die schnellste Spieler-CPU – mit einem extrem hohen Einstandspreis. Der Athlon-Erfolg hängt jedoch davon ab, wie schnell und mit welcher Qualität AMD entsprechende CPUs liefern kann. Schließlich ist auch die CPU-Infrastruktur ein kritischer Erfolgsfaktor. Ohne gute Mainboard-Designs direkt zur Athlon-Markteinführung ist auch die beste CPU nur die Hälfte wert.

PIII 600: Die neueste PIII-CPU muß zwar in Auflösungen bis zu 1.204x768 Bildpunkten die Spielerkrone abgeben, unter den Intel-Prozessoren ist sie jedoch die schnellste. Wie der Athlon 600 ist auch der PIII 600 beim Marktstart extrem teuer; er liegt aber erstaunlicherweise knapp unter dem Preisniveau des AMD-Rivalen.

Celeron 500: Wer als Spieler nicht gerade bei einer Geldscheindruckerei arbeitet, kommt an der Celeron-Reihe nicht vorbei. Das Preis-Leistungs-Verhältnis bleibt weiterhin ungeschlagen.

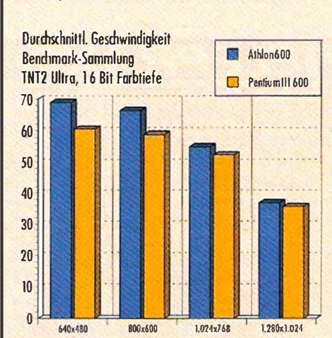
PREIS-LEISTUNGS-CHECK

Sie wollen wissen, wie groß die Performance-Unterschiede zwischen den CPUs bei verschiedenen Spiele-Auflösungen sind? Und Sie wollen wissen, wieviel Geld Sie für bestimmte Leistungen ausgeben müssen? Dann sind Sie hier genau richtig. Als Ausgangspunkt dient der K6-2 400, die Leistungen der übrigen CPUs beziehen sich dann auf diese magische Marke. So ist der Celeron 400 in 640x480 41 Prozent schneller als der K6-2 400 und kostet dabei nur 15 Prozent mehr.

CPU	640x480	800x600	1.024x768	Preisaufschlag
K6-2 400	+/- 0	+/- 0	+/- 0	+/- 0
P II 300	+15%	+14%	+14%	+70%
K6-III 400	+20%	+19%	+17%	+63%
Celeron 400	+41%	+40%	+38%	+15%
Celeron 500	+61%	+60%	+55%	+154%
Pentium III 500	+87%	+85%	+73%	+457%
Pentium III 600	+112%	+106%	+85%	+839%
Athlon 600	+141%	+132%	+94%	+960%

KOPF AN KOPF

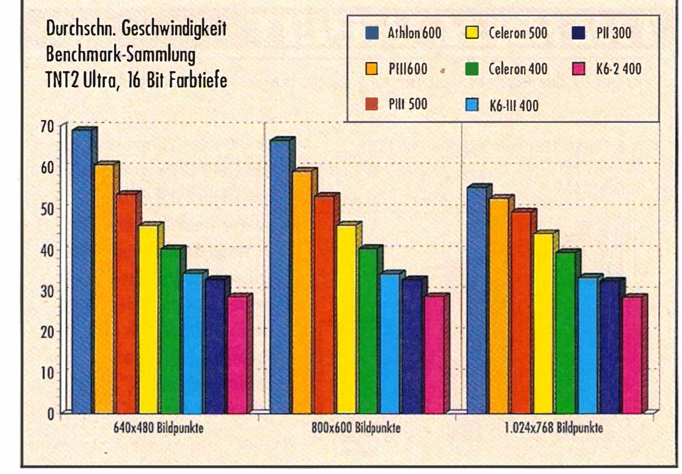
Das spannende Duell zwischen Athlon und Pentium III 600 im Direktvergleich.



Das Ergebnis ist ernüchternd. Je höher die Auflösung, desto enger liegen die Werte zusammen. In 1.280x1.024 existiert praktisch kein Unterschied. Es gibt im Moment also keine Grafikkarte, die den Leistungen dieser Rechenkünstler wirklich gerecht wird. Und die neue AGP4X-Grafik-Generation läuft sowieso auf keinem aktuellen Motherboard.

SPEED: RECHNER-CPUS

Die geballte Benchmark-Ladung auf einen Blick. Hier sehen Sie, welche absoluten Geschwindigkeitswerte von Athlon, Pentium III & Co. erreicht werden. Die Zahlen basieren auf den durchschnittlichen Ergebnissen aller Spiele-Benchmarks in 16 Bit Farbtiefe.

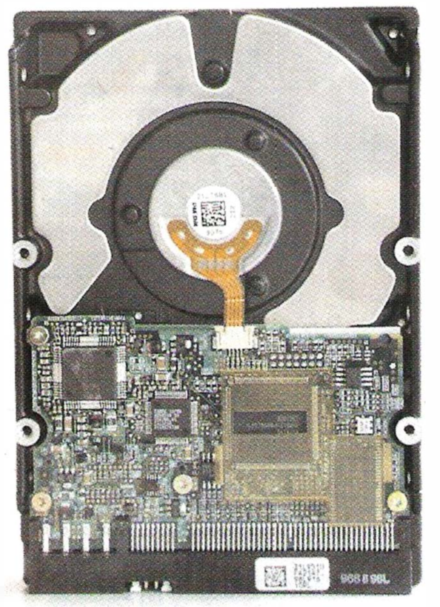




Festplatten: Marktüberblick und Hintergrundinfos

Gigantisch

Aktuelle Festplatten werden der Bezeichnung „Massenspeicher" mehr als gerecht. Wer sich heute einen neuen Rechner kauft oder nachträglich eine Platte einbauen will, wird von deren geradezu verschwenderischen Giga-Byte-Ausmaßen erschlagen. Wir haben einmal hinter die Kulissen der gewaltigen Platten-Industrie geschaut.



Die Festplatte. Unendliche Speichermengen. Wir schreiben das Jahr 1999. Waren Mitte letzten Jahres noch Platten mit vier oder fünf GByte Kapazität das Maß aller Einsteigerdinge, sind nun neun oder zehn GByte angesagt. Gerade für Zocker wird eine großzügig bemessene Festplatte immer wichtiger, da der MegaByte-Bedarf vieler Spiele eine deutliche Tendenz nach oben hat. Da hilft es auch wenig, daß man meistens die Wahl zwischen Minimal- und Vollinstallation hat. Quälend langsame Programmstarts und unnötige Wartezeiten während des Spiels sorgen dafür, daß die Vollinstallation zur Standardprozedur wird.





Wenn Sie mit einer UDMA/66-Festplatte im UDMA/66-Modus arbeiten wollen, benötigen Sie entweder ein geeignetes Motherboard oder einen speziellen Controller. Die dazu passenden Stecker sind farbig kodiert.

Spätfolgen

Bei dieser Methode sind jedoch schnell 600 MByte bis 1 GByte verbraten. Den absoluten GByte-High-Score setzt hier *Baldur's Gate*, das dem Anwender optional bis zu 2,5 GByte seines Platzes raubt. Die gerade einmal ein Jahr alte Festplatte mit vier GByte wird dann zum Flaschenhals, so daß der Anwender viel Zeit für das Daten-Management investieren muß. Dabei könnte das Leben so unkompliziert sein. Man gönnt sich einfach eine 350 Mark billige 10-GByte-Platte, hängt sie an den Rechner, richtet sie ein, und schon ist die Datenzukunft gesichert. Daß dieser einfache Weg mit zahlreichen Stolpersteinen gepflastert sein kann, wissen nur durchtrainierte PC-Anwender.

Plattenbetrieb

Für die Beurteilung von Festplatten sind zahlreiche Faktoren maßgebend, wobei wir uns auf die wichtigsten beschränken. Die Kapazität der Platte hängt direkt mit der Speicherdichte des einzelnen Platters (einer Scheibe des Plattenstapels) zusammen. Diese Dichte bestimmt zusammen mit der Umdrehungsgeschwindigkeit (üblicherweise 5.400 oder 7.200 Umdrehungen/Minute) die Übertragungsrate. Je dichter die Daten gepackt sind und je schneller der Schreib-/Lesekopf darüber hinwegfliegt, desto schneller werden Daten umgesetzt. Eine weitere wichtige Maßgröße ist die Zugriffsgeschwindigkeit in Millisekunden. Das Interface muß schließlich dafür sorgen, daß die Daten schnell genug ab- bzw. angeliefert werden. Es muß zusammen mit dem integrierten Zwischenspeicher (Cache) dafür sorgen, daß kein Datenstau entsteht und die CPU nicht unnötig belastet wird. Festplatten werden unter anderem nach ihren Betriebsarten kategorisiert. Ältere Kandidaten arbeiten noch mit PIO-Modes (Programmed Input-Output), seit Ende 1997 ist Ultra-DMA/33 bei Festplatten Standard. DMA (Direct Memory Access) kommuniziert selbständig mit dem Hauptspeicher, während PIO jedes Mal die CPU bemüht. Brandneu ist der Ultra-DMA/66-Standard, der bei einigen neuen Festplatten schon integriert ist. Diese Datenträger arbeiten wahlweise mit UDMA/33 oder UDMA/66. Für letzteres benötigen Sie jedoch ein passendes Motherboard (z. B. Apollo Pro+; LX und BX sind nicht für UDMA/66 ausgelegt) oder einen externen Controller, der auf das Board gesteckt wird.

PLATTENBAU

Die Plattensysteme und ihre Geschwindigkeiten im Überblick:

Interface	Busgeschwindigkeit
PIO 3	13,3 MByte/s
PIO 4	16,6 MByte/s
UDMA/33	33,3 MByte/s
UDMA/66	66,6 MByte/s
Fast SCSI	10 MByte/s
Fast Wide SCSI	20 MByte/s
Ultra SCSI	20 MByte/s
Ultra Wide SCSI	40 MByte/s
Ultra2 SCSI	40 MByte/s
Ultra2 Wide SCSI	80 MByte/s

DMA IM DETAIL

Wie wirkt sich der DMA-Modus auf die Performance von Festplatten aus? Wir haben einmal mit einer 5 GByte großen IDE-Festplatte von IBM nachgemessen. Ein Celeron 500, 128 MByte RAM und eine Voodoo3 bildeten die übrigen Komponenten.

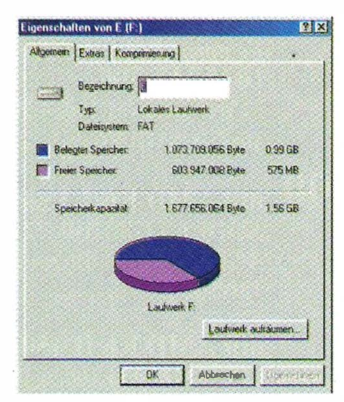
Merkmal	Ohne DMA	Mit DMA
Start Unreal Tournament	25,3 s	22,2 s
Mittlere Zugriffszeit	13,6 ms	11,4 ms
Transferrate	7 MB/s	14 MB/s
CPU-Belastung	55%	5%

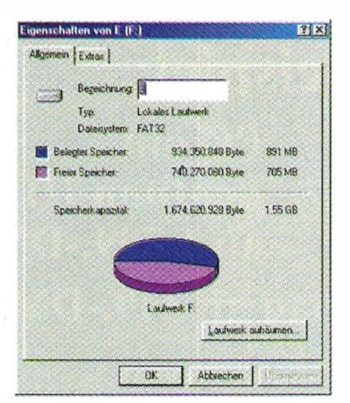
PREIS-CHECK

Ein kurzer Blick auf das Platten-Preisgefüge gefällig? Hier eine Auswahl:

Festplatte	Größe	System	Preis	Info
IBM DJNA-351520	15,2 GB	E-IDE	DM 350,–	089-608070
IBM DNES-309170	9,1 GB	SCSI	DM 640,–	089-608070
Seagate Medalist 17242	17,2 GB	E-IDE	DM 410,–	0800-1826831
WD Caviar 205AA	20,5 GB	E-IDE	DM 570,–	0031-204467651







Sie sehen den Vorteil: Nach der Konvertierung sind ca. 130 MByte mehr Platz auf der Spiele-Partition frei. Darüber dürften sich Besitzer kleinerer Platten durchaus freuen.



Brandneue Spiele wie Unreal Tournament begnügen sich selten mit weniger als 600 MByte Plattenplatz. Darüber hinaus verlangen viele Titel auch nach einer fetten Auslagerungsdatei von mehreren hundert MByte.

Eine Frage des FATs

Zur Datenverwaltung auf der Festplatte setzt Windows 9x die sogenannte File Allocation Table (FAT) ein. Ursprünglich war jeder Eintrag 16 Bit breit (FAT16), was die Verwaltung von 2^{16} (65.536) Clustern (Datenblöcken) auf Festplatten-Partitionen ermöglichte. Große FAT16-Partitionen verlangen deshalb nach großen Clustern (max. 32 KByte). Da jeder angefangene Cluster nur von einer Datei benutzt werden kann, verschwenden kleine Dateien unnötig viel Speicherplatz. Dazu ein Rechenbeispiel: Auf einer FAT16-Partition mit 2 GByte brauchen 300 Dateien zu je 1 Byte Größe immerhin 300x32 KByte = 9.600 KByte. FAT32 erlaubt dagegen deutlich mehr Einträge (2^{32}), was bei geringeren Clustergrößen (z. B. 4 KByte) zu wesentlich weniger Datenverschwendung führt. FAT32 erhöht nicht nur die nutzbare Kapazität, sondern erlaubt auch Festplatten-Partitionen mit mehr als 2 GByte am Stück. Dazu das Parallelbeispiel: 300 Dateien zu je 1 Byte benötigen nur 300x 4 KByte = 1.200 KByte. Bei der Betriebssystem-Kompatibilität ist zu beachten, daß nur FAT16 ein allgemeingültiges Format ist. FAT32 kann z. B. von Windows NT nur durch Zusatztreiber angesprochen werden, während es Linux mittlerweile lesen und schreiben kann. DOS kann mit FAT32 nichts anfangen. Wenn Sie sich jedoch nur in Win95 OSR2 oder Win98 aufhalten, stellt FAT32 kein Problem dar. Im Windows-Explorer rufen Sie die Eigenschaften Ihrer Platten-Partitionen auf und können damit die Art des Dateisystems ablesen. Platten mit „FAT" sind von FAT16-Natur und können durch ein windows-eigenes Konvertierungstool umgewandelt werden.

Thilo Bayer/Armin Lenz

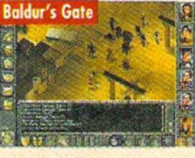
PLATTEN IM WEB

Wenn Sie das Thema Festplatten interessiert, dann sollten Sie bei folgenden Web-Seiten eine Rast einlegen.

Plattentests: http://www.storagereview.com, http://www.anandtech.com
Platten-Guides: http://www.sharkyextreme.com/hardware/guides/harddrive

GIGABYTE-HITPARADE

Fluch oder Segen? Viele Spiele erlauben dem Anwender, zwischen verschiedenen MByte-lastigen Installationen zu wählen. Hier die etwas andere Hitliste mit den Maximalinstallationen aktueller Spiele.



Baldur's Gate



Descent 3



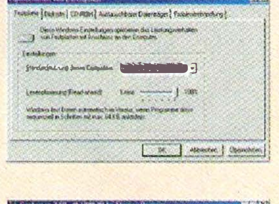
Jagged Alliance II

Platz	Spiel	Größe
Platz 1:	**Baldur's Gate**	**2,5 GByte**
Platz 2:	**Descent 3**	**980 MByte**
Platz 3:	**Jagged Alliance II**	**870 MByte**
Platz 4:	Darkstone	600 MByte
Platz 5:	Unreal Tournament	600 MByte
Platz 6:	Braveheart	570 MByte
Platz 7:	Hidden & Dangerous	490 MByte
Platz 8:	Half-Life	420 MByte
Platz 9:	Outcast	400 MByte
Platz 10:	Anno 1602	103 MByte

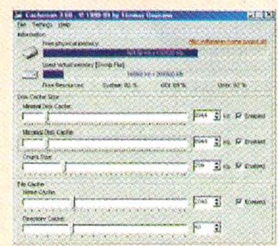
PLATTEN-TUNING

AUF DER COVER-CD

DMA-Modus Die gerade auf schwächeren Rechnern wichtigste Performance-Maßnahme ist die Aktivierung des DMA-Modus. Obwohl die meisten IDE-Controller und -Festplatten DMA unterstützen, bindet Windows 9x die Platten gerne DMA-los in den Gerätemanager ein. Unter „Laufwerke" klicken Sie einfach alle Generic IDE Discs an und prüfen über „Eigenschaften", ob der DMA-Haken gesetzt ist. Unter Win95 OSR2 und Win98 benötigen Sie bei Intel-Rechnern keine speziellen Treiber; anklicken genügt hier. Nicht-Intel-Rechner und Win95 A verlangen nach Busmaster-Treibern, die unter anderem von den Motherboard-Herstellern mitgeliefert werden.



Festplatten-Rolle Über Start-Einstellungen-Systemsteuerung-System kommen Sie zum Dateisystem. Hier können Sie unter „Festplatte" deren Rolle definieren. Am besten stellen Sie die Standardnutzung auf „Netzwerkserver" und die Leseoptimierung auf 100 Prozent.



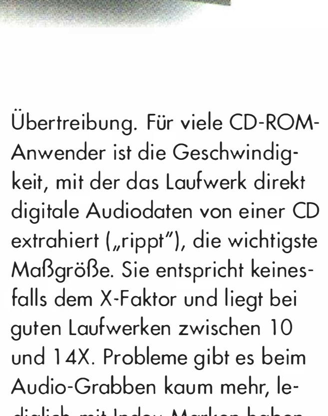
V-Cache-Einstellungen Mit Cacheman (siehe Heft-CD) können Sie ganz bequem die Cache-Einstellungen für die Festplatte verändern. Am besten legen Sie für Minimum und Maximum den gleichen Wert fest. 8 MByte sind bei 64-MByte-Systemen empfehlenswert, bei 128 MByte können Sie ruhigen Gewissens 16 MByte einstellen.

Virtueller Speicher Über Start-Einstellungen-Systemsteuerung-System hangeln Sie sich zum virtuellen Arbeitsspeicher. Hier sollten Sie Windows die Verwaltungs-Lizenz entziehen und selbst Hand anlegen. Am besten nehmen Sie die Bootpartition der Platte und definieren für Minumum und Maximum denselben Wert. Die Größe hängt von Ihren Kapazitäten ab, 200 MByte sollten es jedoch schon sein. Vor dem Einrichten sollten Sie jedoch die entsprechende Partition defragmentieren.

Scheibenschießen: Was Sie über CD-ROMs wissen sollten

Schnelldreher

Scheibenschlucker haben vielfältige Aufgaben. Sie jonglieren mit Spiele-CDs, geben Musiktracks wieder und sind die erste Anlaufstelle für digitales Audiograbben. Wir verschaffen Ihnen einen Marktüberblick und geben Tips für einen streßfreien CD-Alltag.



CD-ROM-Laufwerke sind typische Komplett-PC-Bestandteile, die der Kunde auf Basis einer Maßgröße (hier des X-Faktors) mitnimmt und nicht weiter hinterfragt. Spätestens daheim ist der Katzenjammer groß. Entweder schluckt das Laufwerk bestimmte gebrannte CDs (CD-R) nicht, oder es ahmt durch seine hohe Umdrehungsgeschwindigkeit startende Flugzeuge nach. Gerade für Spieler werden qualitativ hochwertige CD-ROMs immer wichtiger, da viele Hersteller ihre Produkte durch ausgefeilte Kopierschutz-Mechanismen sichern. Dieses gut gemeinte Ansinnen führte schon mehrfach zu heftigen Problemen bei zahlenden Kunden, deren Laufwerke mit den Verhütungsmaßnahmen nicht zurechtkamen. *Siedler 3*, *Jagged Alliance 2* oder *Outcast* sind hier die prominentesten Beispiele.

Scheibenwelt

Heutzutage bekommt man selbst die schnellsten Laufwerke zum Preis eines besseren Joysticks (siehe Preis-Check). Die Qualität der Drehkünstler ist zwar stetig gestiegen, es gibt jedoch weiterhin wichtige Punkte, auf die Sie achten sollten. Der X-Faktor ist noch immer die prominenteste Maßgröße für die Einteilung von CD-ROM-Laufwerken. Er ist ein Multiplikator von 150 KByte/s, was der Übertragungsrate bei Musik-CDs entspricht. Die X-Angabe definiert den maximalen Datenfluß des CD-ROMs, so daß ein 30X-Laufwerk bis zu 4,5 MByte/s erzielt. Die durchschnittliche Übertragungsrate liegt bei diesem Laufwerk dagegen bei ungefähr 1,5 MByte/s. Üblich sind heute Laufwerke mit 40X bis 50X, wobei diese Schnelldreher bis zu 10.000 Umdrehungen pro Minute schaffen. Damit haben Sie schon fast Kettensägen-Niveau in Ihrem Rechner erreicht. Wer bei seinen Spielstunden lieber dem Düdeln der Audio-Tracks oder den Abschiedsschreien dahinwelkender Gegner lauschen will, sollte sich mit einem Laufwerk aus der 3er-Reihe begnügen (z. B. 32X) oder auf eines mit einstellbarer Geschwindigkeit achten.

Jack the Audio Ripper

Audio-Grabben als „in" zu bezeichnen, wäre noch eine dezente Übertreibung. Für viele CD-ROM-Anwender ist die Geschwindigkeit, mit der das Laufwerk direkt digitale Audiodaten von einer CD extrahiert („rippt"), die wichtigste Maßgröße. Sie entspricht keinesfalls dem X-Faktor und liegt bei guten Laufwerken zwischen 10 und 14X. Probleme gibt es beim Audio-Grabben kaum mehr, lediglich mit Index-Marken haben einige wenige Scheibenschlucker noch Probleme. Der Fehlerkorrek-



So manches CD-ROM-Laufwerk kam anfangs mit Jagged Alliance 2 von TopWare nicht klar. Dabei sollte der integrierte Kopierschutz nur potentielle Brenn-Meister abschrecken, und nicht etwa die ehrlichen Käufer.

SCSI VERSUS IDE

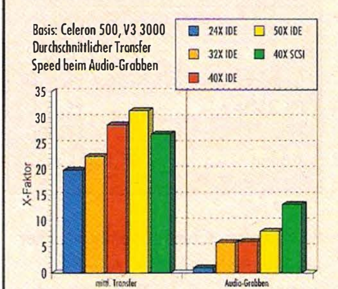
IDE (Integrated Drive Electronics) ist das verbreitetste Interface für Massenspeicher in PCs. Es erlaubt zwei Einheiten (Festplatten, CD-ROMs usw.) pro Controller, die als Master und Slave definiert werden müssen und die nicht gleichzeitig aktiv sein können. Die maximale Übertragungsgeschwindigkeit liegt bei 33 oder 66 MByte/s (UDMA33/66).
SCSI (= Small Computer System Interface) unterstützt bis zu sechs Geräte je Controller, die gleichzeitig arbeiten können. Zur Verfügung stehen unter anderem Fast SCSI und Ultra SCSI (10 bzw. 20 MByte/s), die es jeweils noch in einer Wide-Variante gibt (Fast Wide: 20 MB/s, Ultra Wide: 40 MB/s). SCSI hat strenge Anforderungen an Kabellängen und an die Terminierung des Systems.
SCSI qualifiziert sich für Computer mit vielen Geräten, sehr hoher Speicherkapazität und Spezialhardware wie Scanner. Für Heimanwender reicht IDE in der Regel völlig aus und ist wesentlich günstiger. Die nachstehende Tabelle zeigt Ihnen exemplarische Systeme auf IDE-und SCSI-Basis.

Hier sehen Sie einen typischen Ultra-Wide-Controller (im Bild von Tekram). Rechts oben der 50-polige Fast-/Ultra-SCSI-Anschluß, links oben der 68-polige Wide-Stecker. An der Leiste befindet sich der Anschluß für ein externes SCSI-Gerät.

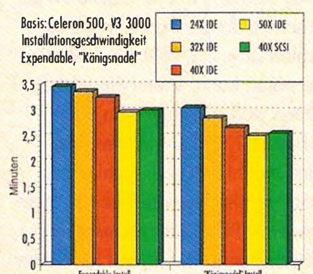
Komponente	IDE UDMA/33	Ultra SCSI (20 MB/s)
Controller	auf Motherboard	ca. DM 100-150,–
Festplatte 6.4 GB	ca. DM 220,–	ca. DM 470,–
CD-ROM 32X	ca. DM 80,–	ca. DM 140,–

SCHEIBENPRAXIS

Wie haben sich die CD-ROM-Laufwerke innerhalb der letzten 12 Monate entwickelt? Wir haben einige Kandidaten aus dieser Zeit zum Vorspielen gebeten und die Leistungs-Evolution bestimmt. Als Ausgangspunkt haben wir ein typisches 24X-Laufwerk bestimmt, das in vielen Spielerechnern seinen Dienst verrichtet. Der größte Vorteil des Langsamdrehers: Es ist mit Abstand das leiseste Laufwerk im Test.



Das SCSI-CD-ROM kann beim Audio-Grabben auftrumpfen. Diesen Wert erreicht auch das schnellste CD-ROM nicht. Bei reinen Übertragungsraten liegt jedoch das 50X-Laufwerk vorne.

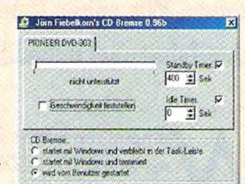


Die Installationsgeschwindigkeiten liegen relativ eng beisammen. Offensichtlich ist ein schnelles CD-ROM nur ein Faktor bei dieser Performancemessung.

CD-TUNING

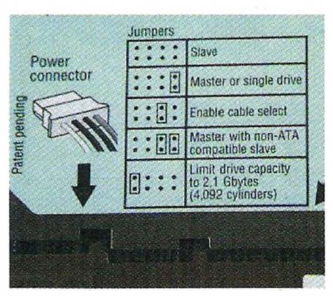
AUF DER COVER-CD

DMA-Modus Was bei Festplatten wichtig ist, darf bei CD-ROM-Laufwerken nicht vergessen werden. Bei Intel-Rechnern unter Win95 OSR2 bzw. Win98 sollten Sie im Gerätemanager unter „Eigenschaften des CD-ROMs" den DMA-Haken aktivieren, sofern Ihr Laufwerk DMA unterstützt. Notfalls hilft nur Ausprobieren. Deaktiviert Windows den Schalter nach einem Neustart, ist Ihr CD-ROM leider nicht DMA-fähig. Bei Nicht-Intel-Systemen müssen Sie die Busmaster-Treiber des Motherboard-Herstellers heranziehen.



CD-Bremse Ihr brandneues 40X+-CD-ROM fällt mehr Bäume, als im gesamten Regenwald von Südamerika stehen? Dann sollten Sie die CD-Bremse ziehen. Das gleichnamige Programm finden Sie auf der Cover-CD. Es erlaubt unter anderem das dauerhafte Herunterfahren des Krawallmachers.

Bauplanung Der Ultra-DMA/33-Support bei CD-ROMs ist in erster Linie wichtig, wenn das Laufwerk zusammen mit einer UDMA/33-Festplatte an einen IDE-Port gehängt werden soll. Dann bremst das CD-ROM die Platte nicht aus.



Entweder Sie finden direkt bei den Jumpern Hinweise auf die Einstellungen, oder Sie können anhand von entsprechenden Aufklebern die Bedeutung der Jumperstellungen entschlüsseln.

CD-ROMS IM WEB

Hier finden Sie einige wichtige Internet-Adressen, die Ihnen Software für den pfleglicheren Umgang mit Ihrem Umdrehungskünstler bieten.

Busmaster-Treiber:
http://www.bmaster.com,
http://www.ali.com.tw
(ALI-Chipsatz),
http://www.via.com.tw
(VIA Chipsatz)
CDR-Infos:
http://www.cd-brennen.de
Audio Grabben:
http://www.windac.de
CD-Tools:
http://home.t-online.de
/home/Joern.Fiebelkorn

tur sollte man ebenfalls große Bedeutung schenken, wenn man öfter mit verkratzten CDs, unterschiedlich beschaffenen CD-Rs oder auch mit wiederbeschreibbaren CD-RW-Medien hantieren muß. So schnell das Laufwerk auch drehen mag: Jeder Datenfehler zwingt das Laufwerk zum Abbremsen und Nachlesen, wobei viele Laufwerke anschließend diese verlangsamte Geschwindigkeit beibehalten.

Baugenehmigung

Sie sollten bei IDE-Systemen auf eine gute Zusammenarbeit zwischen den Datenjongleuren achten. Wenn Sie nur eine Festplatte und ein CD-ROM besitzen, ist der Fall einfach: Die Platte kommt als Master an den ersten IDE-Kanal (Primary), das CD-ROM als Master an den zweiten (Secondary). Schwieriger wird es, wenn Sie eine UDMA/33-fähige Platte, eine DMA-lose Platte und ein CD-ROM kombinieren wollen. Dann sollte die DMA-Festplatte zum Booten verwendet werden und als Master am Primary IDE gejumpert sein. Die beiden anderen Geräte hängen Sie als Master (Platte) und Slave (CD-ROM) an den Secondary. Kommt nun noch ein LS-120-Laufwerk dazu, wird die Sache fies. Dann sollten Sie sich gut überlegen, ob Sie die DMA-lose Platte nicht besser in den Ruhestand schicken.

Wie Sie IDE-Laufwerke als Master oder Slave jumpern, erkennen Sie durch Aufkleber oder Beschriftungen auf den Geräten.

Thilo Bayer/Armin Lenz/ Lars Weinand ■

PREIS-CHECK

Was kosten einzelne CD-ROM-Laufwerke im Fachhandel? Die Antwort dürfte Sie überraschen.

CD-ROM	System	Speed	Preis	Info
Asus CD-S450	ATAPI	45X	DM 115,–	02102-499712
Asus CD-S500	ATAPI	50X	DM 125,–	02102-499712
CyberDrive 44X	ATAPI	44X	DM 79,–	02102-380060
CyberDrive 48X	ATAPI	48X	DM 89,–	02102-380060
Plext. UltraPleX 40Tsi	SCSI	40X	DM 190,–	0032-27255522



Vorrats-Speicher: Wie RAM das Spielen beeinflußt

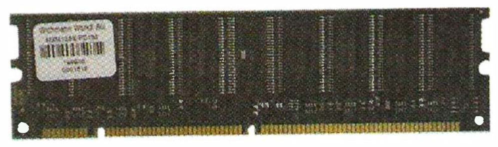
RAM-Riegel

Speicher ist ein weithin unterschätzter Performance-Faktor für Ihren Spielerechner. Besitzen Sie zu wenig oder langsamen RAM, müssen Sie mit nervigen Wartezeiten rechnen. Wir sagen Ihnen, was Sie beim nächsten RAM-Einkaufsbummel unbedingt beachten müssen.

Während des letzten Jahres wurde PS/2 EDO-RAM und DRAM zunächst von PC66 und dann von PC100 SDRAM abgelöst. Die PCXX-Bezeichnung definiert den Speichertakt, mit dem die RAM-Streifen zurechtkommen. PC66 schafft also 66 MHz, PC100 sogar 100 MHz Speichertakt. Bereits jetzt ist PC133 SDRAM erhältlich, der erst für die neuen Motherboards mit 133 MHz Speicherbus im Herbst gedacht ist.

Bankgeheimnis

Moderne Module sind in Größen von 32, 64, 128 und 256 MByte verfügbar. Die 128-MByte-Module haben gegenwärtig das beste Preis-Leistungs-Verhältnis und bieten mittelfristig auch ausreichend Kapazitäten. Ein weiterer wichtiger Faktor beim Speicher ist die Zugriffszeit oder Latenz. Sie entspricht der Zeit, die vergeht, bis eine Anfrage vom Chipsatz oder der CPU beantwortet wird. Die prominenteste Maßgröße ist hierbei das sogenannte CAS-Signal, das mit drei oder zwei Zyklen des Speicherbusses getaktet werden kann. SDRAM mit CAS2 ist von besserer Qualität als CAS3 und hat eine 50 Prozent geringere Latenz. Halten Sie sich folgendes Rechenbeispiel vor Augen: Eine CPU mit 500 MHz wartet zehn nutzlose Taktzyklen, bis eine Anfrage an PC100 CAS2 SDRAM beantwortet wird. Für die gleiche Anfrage bei CAS3 sind es sogar 15. Die Lage verschärft sich entsprechend dem Verhältnis von CPU- und Speichertakt. Insbesondere speicherintensive Spiele wie *Unreal* profitieren von geringen Speicher-Latenzzeiten. Teures SDRAM mit Fehlerprüfung (ECC) macht für normalsterbliche Spieler im übrigen wenig Sinn.



Hier sehen brandneuen PC133-SDRAM, der für 133 MHz Speicherbus ausgelegt ist.

Streifendienst

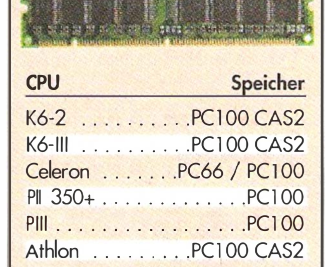
SDRAM-Streifen haben gegenüber EDO-RAM den Vorteil, daß sie auch einzeln auf die Speicherbänke gesteckt werden können. Es gibt also keine zusammengeschalteten Bänke wie bei EDO-RAM, die zur Inbetriebnahme voll bestückt sein müssen. Da Ihr Mainboard eine begrenzte Zahl von DIMM-Bänken hat (2-4), müssen Sie bei einem Aufrüstungsbeschluß eventuell den alten (kleineren) Baustein entfernen. Falls Sie älteres SDRAM mit neuem mischen, müssen Sie beachten, daß das langsamste Modul das Tempo vorgibt. Versuchen Sie nie, PS/2 und SDRAM zu mischen, da der Spannungsunterschied (5 vs 3.3 Volt) die SDRAMs zerstören kann! Wenn Sie jetzt aufrüsten wollen, können Sie auch schon PC133 RAM kaufen. Viel Sinn macht das aber nicht, da er noch vergleichsweise teuer ist. Interessant ist PC133 im Moment für Übertaktungs-Freaks und für Käufer eines Motherboards mit Apollo-Pro-Plus-133-Chip. Bei der Wahl zwischen PC100 mit CAS2 oder 3 spielen Ihre Tuning-Ambitionen eine Rolle. Passionierte Overclocker schwören auf schnelles CAS2 RAM, da es häufig auch jenseits der 100 MHz läuft. Die Einstellung für CAS finden Sie im Motherboard-BIOS unter „Chipset Settings". Hier können Sie entweder „Auto" wählen oder manuell die Latenzzeit bestimmen. Falls Sie gutes RAM haben, läuft das System mit CAS2 stabil, ansonsten müssen Sie sich mit CAS3 zufriedengeben. Unter http://www.wollestechlab.de/wissenswertes/speichercheck.htm finden Sie Anleitungen zum Bestimmen Ihres Speichers. AMD-CPUs reagieren architekturbedingt übrigens dankbarer auf CAS2-SDRAM als Intel-CPUs.

Armin Lenz/Thilo Bayer ■

Unreal Tournament und Quake 3 Arena sind Paradebeispiele für RAM-Fresser. Unter 64 MByte macht das Zocken keinen Spaß.

SDRAM

Aktuelle CPUs und ihre SDRAM-Anforderungen im Überblick.



CPU	Speicher
K6-2	PC100 CAS2
K6-III	PC100 CAS2
Celeron	PC66 / PC100
PII 350+	PC100
PIII	PC100
Athlon	PC100 CAS2

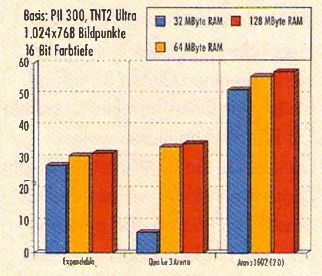
RAM UND MOTHERBOARDS

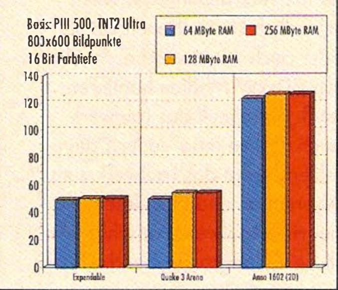
Hier finden Sie alle Motherboard-Chipsätze und die empfohlenen Speichertypen. Selbstverständlich können Sie in ein LX-Board auch PC100 stecken und in alle PC100-Boards auch PC133. Das ist aber nur für Übertaktungs-Freaks wichtig.

Chipsatz	PS/2 EDO	PC66	PC100	PC133
LX Slot 1	✓	✓	–	–
BX Slot 1/Socket 370	–	✓	✓	–
MVP3+4 Super7	✓	✓	✓	–
Aladdin V Super 7	✓	✓	✓	–
i810 Slot1/Socket 370	–	✓	✓	–
Apollo Pro Slot 1	✓	✓	✓	✓ Plus 133
AMD Irongate Slot A	–	–	✓	–

SPIELE UND SPEICHER

Ein PII 300 braucht 64 MByte RAM, um den Anforderungen aktueller Spiele gerecht zu werden. Besonders *Q3A* reagiert auf RAM-Armut höchst undankbar. Beim PIII 500 bringen 128 MB RAM nur in 800x600 Bildpunkten Vorteile; bei 1.024x768 oder höher ist die Grafikkarte am Limit.





Fernseh-Prominenz: Voodoo3 3500 TV auf dem Prüfstand

TV-Junkie

Während im Internet die wildesten Gerüchte über mögliche V3- und TNT2-Nachfolger umherschwirren, wirft 3dfx im August die überfällige Voodoo3 3500 TV in die Multimedia-Waagschale. Gelingt die Kombination aus 3D-Killerkarte und Fernseh-Star?

Zum Verständnis gleich vorweg: Ja, die V3 3500 TV ist ein Multimedia-Alleskönner und die schnellste V3 am Markt. Nein, die V3 3500 TV bietet keine neue 3D-Renderarchitektur im Vergleich zu den bisher erschienenen V3-Kollegen (das bedeutet 16 Bit Farbtiefe, 256x256 maximale Texturgröße, AGP2X-Modus ohne AGP-Texturing, 16 MB RAM). Damit ist auch klar, welche Vorteile die 3500er gegenüber der 3000er und 2000er besitzt. Zum einen eine höhere Taktfrequenz (183 MHz gegenüber 166 bzw. 143 MHz), und zum anderen umfassende TV- und Videofunktionen.

Bestandsaufnahme

Der Karton der V3 3500 TV beherbergt die Zeichenplatine, eine externe Box für den Kabelsalat und ein gut geschnürtes Softwarepaket. Die Platine wird nur passiv gekühlt, was angesichts der hohen Taktfrequenzen etwas bedenklich scheint. Der verbaute SDRAM-Speicher mit 5,5 ns Zugriffszeit läßt bei aktiver Kühlung jedoch noch etwas Luft für Übertaktungen. V3-typisch werden Chip und Speicher jedoch gemeinsam übertaktet, weshalb man kaum mehr als 195 MHz erreicht. Die mächtige Anschlußbox fungiert als Verbindungszentrale zwischen der V3-Karte und externen Geräten wie Monitor, Fernseher, Camcorder oder Lautsprecher. Da die V3 keinen normalen VGA-Ausgang besitzt, muß sie über die Kabelkiste mit dem Monitor verbunden werden. Insgesamt verfügt die Box über acht Ein- und Ausgänge für Video (S-Video, Composite) und Audio. Das Softwarepaket umfaßt unter anderem Ulead VideoStudio (eine intuitiv zu bedienende Videoschnitt-Software), WinDVD (Soft-DVD-Player) und *Unreal* (plus Gutschein für *Unreal Tournament*).

Hier sehen Sie die V3 3500 TV mit TV-Tuner und dickem Passivkühler auf dem V3-Chip.

3D-Erlebnisse

Trotz der hohen Taktfrequenz darf man V3-intern keine 3D-Geschwindigkeitswunder von der 3500er erwarten, da ihre theoretische Zeichengeschwindigkeit nur 10 Prozent über der 3000er und 28 Prozent über der 2000er liegt. Dieses Potential kann sich nur auf High-End-CPUs und in hohen Spieleauflösungen entfalten. Um die Rechenfähigkeiten der V3 3500 zu nutzen, kam die neue Treiberversion von 3dfx (siehe Heft-CD) gerade recht. Sie sorgt unter anderem für eine flottere OpenGL-Geschwindigkeit und durch einen Alpha-Blending-Schalter für neue optische Höhenflüge in *Heretic 2* und *Quake 3 Arena*. Die Benchmarks zeigen jedoch, daß die Geschwindigkeitsunterschiede allein nicht den hohen Preisunterschied zwischen V3 3500 und 3000 rechtfertigen.

Heimkino

In der Multimedia-Abteilung ist die V3 3500 TV vielseitig einsetzbar. So funktioniert die Ausgabe von Spielen auf dem Fernseher anstandslos und in guter Qualität. Durch die Video- und Audioeingänge werden Videoschnitt-Ambitionen des Anwenders abgedeckt. Der TV Tuner von Philips sorgt dafür, daß der PC zur Zapping-Station für das TV-Programm umgemodelt wird. Wir konnten ohne großen Aufwand Fernsehsendungen in 320x240 Bildpunkten mitschneiden und Screenshots machen. Bei der Wiedergabe von DVD-Material greift die V3 auf einen Soft-DVD-Player zurück und benötigt dafür einen PII 300 als CPU. Will man jedoch mit MPEG2-Qualität arbeiten, braucht man einen Pentium III. Als virtuelle Fernbedienung fungiert VisualReality, das alle wichtigen Funktionen in einer Menüleiste vereint. Den Award hat die V3 3500 TV deshalb verdient, weil es keine Grafikkarte auf dem Markt gibt, die neben einer superschnellen 3D-Architektur auch noch diesen Multimedia-Funktionsumfang besitzt. Eine All-in-Wonder 128 von ATI kann hinsichtlich Spielegeschwindigkeit nicht mithalten.

Thilo Bayer



Die VisualReality-Software: der unentbehrliche Wegweiser durch den Dschungel der Multimedia-Funktionen.



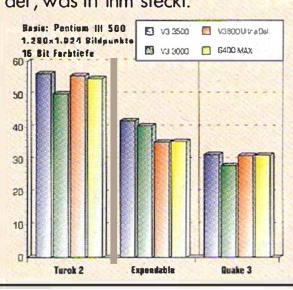


Diese farbenfrohe Box regelt die Anschlußfreudigkeit der V3 3500 TV.



V3-SPEED

In 1.204x768 gibt es nur in *Quake 3 Arena* nennenswerte Unterschiede zwischen den beiden V3-Platinen. Erst bei 1.280x1.024 Bildpunkten zeigt der große Bruder, was in ihm steckt.



RANKING

Voodoo3 3500 TV

Ausstattung	88%
Features	90%
Performance	91%
Wertung	**90%**
Hersteller	3dfx
Preis	ca. DM 599,-

STÄRKEN

TV- und Videofunktionen, Taktfrequenz, Glide

SCHWÄCHEN

16-Bit-Technik, Texturgrößen, Wärme



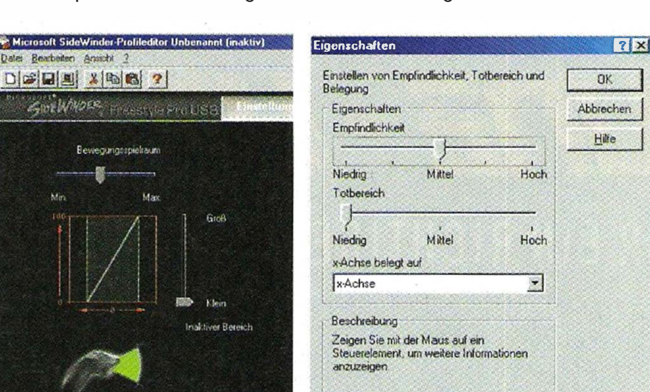
Logitech vs. Microsoft: Das Gamepad-Shoot-Out

Steuerfreiheiten

Ein Jahr nach der Freestyle-Premiere von Microsoft liefert auch Logitech ein Bewegungs-Gamepad ab. Ob sich das Wingman Gamepad Extreme gegen die Freistil-Konkurrenz des Softwareriesen durchsetzen kann? Wir nahmen den PC-Bewegungsmelder für Sie unter die Lupe.



Es tut sich was. Exakt vor einem Jahr brachte Microsoft das erste brauchbare Gamepad mit eingebautem Bewegungssensor auf den Markt. Nach entsprechendem Erfolg war es nur eine Frage der Zeit, bis sich auch andere Hersteller auf das Gebiet der bewegungsreichen Spielsteuerung wagten. Der Sensordebütant aus dem Hause Logitech (069-92032165) nennt sich WingMan Gamepad Extreme (WGE) und kostet 99 Mark. In dem bunten Karton finden Sie das Gamepad, ein USB-Adapterkabel, die WingMan-Software und eine 3-Level-Version von *Rogue Squadron*. Das Multifunktions-Pad hat acht programmierbare Knöpfe, ein digitales Steuerkreuz und einen eingebauten Bewegungsmelder, den der Hersteller „G-Force Tilt" nennt. Durch diesen können Sie Ihre Spiele nicht nur mit dem Steuerkreuz lenken, sondern auch per Lageänderung des Controllers. Im Tilt-Modus bewegt sich Lara Croft beispielsweise nach vorne, wenn Sie das Gamepad in Richtung Boden neigen. Ein Rennwagen oder Raumschiff kann auf diese Weise körperbetont durch die Neigung beschleunigt, gebremst und gelenkt werden.



Synchron-Steuerung: Sowohl die SideWinder-Software (Microsoft) als auch die Profiler-Software (Logitech) erlauben dem Anwender, Empfindlichkeit und die „toten Bereiche" der Bewegungssensoren zu regulieren.

GEGENÜBERSTELLUNG

	Gamepad Extreme	SideWinder Freestyle Pro
Feuerknöpfe:	8	8
Davon Trigger:	2	2
Throttle:	Nein	Ja
Shift-Knopf:	Nein	Ja
Anschlüsse:	Gameport/USB	Gameport/USB
Spielbundle:	Rogue Squadron (3 Levels)	Motocross Madness
Kabellänge:	2,15 m	2 m
Preis:	100 Mark	ca. 115 Mark

Alter Hut?

Beim Design greift Logitech auf Bewährtes zurück: Im Vergleich zu der älteren Version des WingMan Gamepads wurden lediglich die Schalter und Griffe farblich verändert. Die neuen transparenten Elemente verleihen dem Pad aber ein ansprechend flippiges Aussehen. Angeschlossen wird das Pad wie üblich an die Soundkarte oder per Adapter an den USB-Port. Die Installation verlief übrigens in beiden Fällen ohne Probleme, so daß wir uns sofort einigen Praxistests widmen konnten. Zunächst testeten wir den Tilt-Modus des WGE mit *Rogue Squadron*. Durch sein flaches Design gleicht das WGE die fehlende physikalische Nullstellung besser aus als das Freestyle-Pad: Aus der Vogelperspektive läßt sich der X-Wing steuern wie ein Auto auf Schienen. Aus der Cockpitsicht lassen sich schnellere Manöver allerdings deutlich schwerer vollziehen. In *Motocross Madness* arbeitet der Logitech-Drücker ebenfalls sehr gut: Selbst bei verschlungenen Parcours oder hektischen Verfolgungsjagden bleibt der Fahrer brav auf der Strecke, einige Trockenübungen vorausgesetzt. Bei mehreren Testspielen ist uns aufgefallen, daß die Steuerung der Spielmenüs im Sensormodus sehr viel schwieriger zu bewältigen ist. Der Cursor sprang oft kurzerhand auf einen benachbarten Menüpunkt, so daß wir regelmäßig Tastatur oder Maus bemühen mußten. Alternativ sollten Gamepad-Puristen den Tilt-Modus ausschalten und im digitalen Betriebsmodus durch die Menüs zappen.

Gleiches zu Gleichem

Auch im Digitalmodus überzeugt das Logitech-Pad. Die Feuerknöpfe sind gut plaziert, das Steuerkreuz leicht zu erreichen, und selbst nach längerem Spielen schmerzen die Daumen nicht. Im Vergleich zum Freihand-Flaggschiff von Microsoft schneidet das WingMan Gamepad wirklich gut ab. Die qualitativen Unterschiede der beiden Konkurrenten sind mit der Lupe zu suchen (siehe Tabelle). Einzig und allein das Design der beiden teilt die Zielgruppe: Das Freestyle ist durch seine runde, große Form eher etwas für Spielerpranken, während verspielte Kleinfinger mit dem WingMan Gamepad Extreme zufrieden sind. In beiden Fällen bekommen Sie ein gutes Allroundtalent für den Spielealltag an die Hand.

Bernd Holtmann



RANKING

WingMan Gamepad Extreme

Ausstattung	80%
Features	78%
Performance	82%
Wertung	**80%**
Hersteller	Logitech
Preis	ca. DM 99,-

STÄRKEN
Ergonomischer Griff, Nullstellung leicht zu finden

SCHWÄCHEN
Kein Throttle, Tilt-Probleme in Spielmenüs



Tips & Tricks Shadowman

INHALT 10/99

Shadowman
Komplettlösung Seite 213

X: Beyond the Frontier
Komplettlösung Seite 221

Bundesliga Stars
Allgemeine Spieletips Seite 225

Dungeon Keeper 2
Profitips Seite 231

Hidden & Dangerous
Allgemeine Spieletips Seite 233

Kurztips Seite 237
Baldur's Gate ▮ Die Siedler 3 ▮ Driver (Demo) ▮ Heroes of Might and Magic III ▮ Hidden & Dangerous ▮ Jagged Alliance 2 ▮ Lands of Lore III ▮ Midtown Madness ▮ Might & Magic VII ▮ Outcast ▮ Rollercoaster Tycoon ▮ Star Wars: Die Dunkle Bedrohung ▮ StarCraft Brood War ▮ Submarine Titans DEMO (v 0.06) ▮ Total Annihilation: Kingdoms ▮ Wet Attack

Tuning-Tips Seite 241



10/99

TIPS-INDEX

Titel	Art des Tips*	Heft-Nr.
Age of Empires	AT	02/98
Age of Empires – Der Aufstieg Roms	KL	01/99
Alpha Centauri	KL	04/99
Anno 1602	AT	05/98
Anno 1602	AT	06/98
Anno 1602	AT, KT	07/98
Anno 1602	AT	08/98
Anno 1602 – Neue Inseln, neue Abent.	KL	01/99
Anstoss 2 – Verlängerung	AT	05/98
Baldur's Gate	AT	03/99
BattleZone	KL	06/98
Blade Runner	KL	02/98
Bundesliga Manager 98	KL	10/98
Bundesliga Stars	AT	10/99
Caesar III	AT	12/98
C&C 1: SVGA	KL	11/98
C&C 2: Vergeltungsschlag (Teil 1/2)	KL	12/97
C&C 2: Vergeltungsschlag (Teil 2/2)	KL	01/98
Civilization Call To Power	AT	07/99
Colin McRae Rally	AT	11/98
Commandos (Teil 1/2)	KL	08/98
Commandos (Teil 2/2)	KL, KT	09/98
Commandos: Im Auftrag der Ehre	KL	06/99
Conflict: Freespace	KL	10/98
Dark Project – Der Meisterdieb	KL	03/99
Deathtrap Dungeon	AT	08/98
Diablo: Hellfire	AT	04/98
Die Siedler 3 (Teil 1/2)	KL	01/99
Die Siedler 3 (Teil 2/2)	KL	02/99
Die Siedler 3 – Profitips	AT	02/99
Die Siedler 3 – Mission-CD (Teil 1)	KL	05/99
Die Siedler 3 – Mission-CD (Teil 2)	KL	06/99
Die Siedler 3 – Mission-CD (Teil 3)	KL	07/99
Die Völker	AT	07/99
Die Völker	KL	08/99
Discworld Noir	KL	08/99
Dune 2000	KL, AT	09/98
Dune 2000	AT	11/98
Dungeon Keeper (Teil 1/2)	KL	09/97
Dungeon Keeper (Teil 2/2)	KL	10/97
Dungeon Keeper – Deeper Dungeons	KL	03/98
Dungeon Keeper	AT	11/98
Dungeon Keeper 2	AT	08/99
Dungeon Keeper 2	KL	09/99
Dungeon Keeper 2 – Profitips	AT	10/99
F1 Racing Simulation (Teil 1/3)	AT	03/98
F1 Racing Simulation (Teil 2/3)	AT	04/98
F1 Racing Simulation (Teil 3/3)	KL	05/98
F1 Racing Simulation 2	AT	12/98
Fallout	KL	06/98
Fallout	KT	09/98
FIFA 98	AT	03/98
FIFA 99	AT	02/99
Final Fantasy VII	KL	10/98
Forsaken	KL	07/98
Frankreich 98	AT	07/98
Frankreich 98	AT	08/98
GP 500ccm	AT	01/99
G-Police	KL	05/98
Grand Prix Legends	AT	12/98
Grand Theft Auto (GTA)	AT	04/98
Grand Theft Auto (GTA)	AT	05/98
Grim Fandango	KL	01/99
Half-Life	KL	04/99
Heart of Darkness	KL	09/98
Hidden & Dangerous	AT	10/99
Industrie-Gigant	AT	11/98
Jagged Alliance 2	AT	07/99
Jagged Alliance 2	AT	08/99
Jedi Knight	KL	01/98
Jedi Knight – Mysteries of the Sith	KL	05/98
King's Quest VIII	KL	02/99
KKND 2	AT	08/98
Knights & Merchants (Teil 1)	AT, KL	10/98
Knights & Merchants (Teil 2)	KL	11/98
Kurt	AT	04/99
Lands of Lore 2	KL	01/98
Lands of Lore 3	KL	06/99
Lords of Magic	AT	04/98
MechCommander	AT	09/98
Might & Magic VI	AT	07/98
Might & Magic VI	AT, KT	09/98
Might & Magic VI	KT	10/98
Monkey Island 3	KL, KT	02/98
Moto Cross Madness	AT	11/98
Myth: Kreuzzug ins Ungewisse	KL	04/98
NBA Live 98	AT	02/98
Need For Speed 3	KL	12/98
Need For Speed 4	KL	09/99
NHL 99	AT	12/98
Nice 2	AT	01/99
Nucleor Strike	KL	04/98
Pizza Syndicate	AT	05/99
Populous – The Beginning	KL	02/99
Quake 3 Arena (Test)	AT	09/99
Quest for Glory 5	KL	04/99
Outcast	KL	09/99
Rainbow Six	AT	12/98
Rebellion	AT	06/98
Redline Racer	KT	10/98
Red Baron 2	KL	04/98
Rent-A-Hero	KL	01/99
Riven	KL	04/98
Rollercoaster Tycoon	AT	05/99
Rollercoaster Tycoon (Profitips)	AT	06/99
Rückkehr nach Krondor	KL	05/99
Shadowman	KL	10/99
Silver	KL	07/99
SimCity 3000	AT	03/99
StarCraft	KL	06/98
StarCraft	AT, KT	07/98
StarCraft	AT	08/98
StarCraft – Brood War	KL	03/99
StarCraft – Brood War (Multiplayer)	AT	04/99
StarCraft (Editor)	AT	08/98
StarCraft Veteranen-Kampagne	KL	09/98
StarCraft	KT	09/98
Star Wars – Die Dunkle Bedrohung	KL	08/99
Star Wars Episode I: Racer	AT	09/99
Superbike World Championship	AT	05/99
Titanic	KL	05/98
Tomb Raider	KL	12/98
Tomb Raider Director's Cut	KL	07/98
Tomb Raider 2 (Teil 1/3)	KL	01/98
Tomb Raider 2 (Teil 2/3)	KL, KT	02/98
Tomb Raider 2 (Teil 3/3)	KL	03/98
Tomb Raider 3	KL	02/99
Unreal	KL, KT	09/98
Urban Assault	KL	11/98
Wing Commander Prophecy	KL, KT	03/98
World League Soccer	AT	08/98
X: Beyond the Frontier	KL	10/99
X-Files	KL	10/98

* KL=Komplettlösung ▌AT=Allgemeine Tips ▌KT=Kurztips

KURZTIPS-EINSENDEHINWEISE

Das Wichtigste vorweg: Wenn Sie uns Tips & Tricks schicken, müssen diese von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

Welche Tips & Tricks haben die größten Chancen auf eine Veröffentlichung?
Am gefragtesten sind Kurztips zu sehr aktuellen Spielen (nicht älter als sechs Monate). Tips zu indizierten Titeln dürfen wir nicht abdrucken, deshalb landen sie sofort im Papierkorb!
Vergewissern Sie sich, daß Ihre Tips noch nicht in einer der vorangegangenen Ausgaben veröffentlicht wurden (siehe Index).

Wie hoch ist das Honorar für abgedruckte Tips & Tricks?
Das hängt von der Länge und der Art des Tips ab. Für Cheat-Codes und kurze Tips erhalten Sie zwischen 20 und 100 Mark. Skizzen und/oder Screenshots erhöhen zusätzlich das Honorar.

Soll ich den Text auf einer Postkarte, als Brief oder Diskette schicken?
Postkarten und Briefe reichen für kurze Tips völlig aus. Bei längeren Beiträgen sollten Sie uns den Text als Datei auf Diskette zukommen lassen.

Kann ich eine Zeichnung/einen Screenshot beilegen?
Das wäre wünschenswert – falls möglich, sollten Sie Ihren Kurztip immer mittels eines Screenshots „beweisen". Skizzen können Sie entweder per Hand zeichnen oder mit einem Mal-/Zeichenprogramm erstellen und auf einer Diskette beilegen.

In welchem Format soll ich Texte und Grafiken auf Diskette abspeichern?
Texte: Microsoft Word (DOC), Rich Text Format (RTF) oder Windows Notepad/Wordpad (TXT)
Grafiken: GIF, PCX, TIF, JPG oder BMP

Ich habe ein Cheatprogramm für das Spiel X geschrieben. Haben Sie dafür Verwendung?
Auf unserer Cover-CD-ROM ist immer Platz für nützliche Utilities und selbstgebastelte Missionen. Bitte verwenden Sie den Coupon in dieser Ausgabe.

Kann ich Tips & Tricks auch als E-Mail einsenden?
Ja, das ist möglich. Schicken Sie Ihre Tips an: tips@pcgames.de (Adresse etc. nicht vergessen!)

Können Sie mich telefonisch/schriftlich benachrichtigen, ob die Einsendung angekommen ist/abgedruckt wird?
Eine individuelle Benachrichtigung ist wegen der Menge an Einsendungen (die T&T-Abteilung bekommt Monat für Monat mehrere tausend Briefe, Postkarten und E-Mails) leider nicht möglich. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Mein Kurztip zum Spiel X ist in PC Games Y erschienen, aber ich habe noch kein Honorar erhalten.
Entweder haben Sie Ihre Adresse nicht angegeben oder es handelt sich um ein Versehen unsererseits. Wenn Sie sechs Wochen nach Erscheinen der jeweiligen Ausgabe noch immer nichts von uns gehört haben, sollten Sie sich bei uns melden.

Ich habe im Tips-&-Tricks-Index gelesen, daß in PC Games X eine Komplettlösung zum Spiel Y erschienen ist. Wie kann ich das Heft nachbestellen?
Sofern noch lieferbar, können Sie die betreffende Ausgabe bei unserem Leserservice nachbestellen (Adresse und Telefonnummer siehe Impressum).

WAS MUSS ICH BEIM EINSENDEN BEACHTEN?

1. Notieren Sie Name, Adresse, Telefon-Nummer und Spieletitel auf ALLEN schriftlichen Unterlagen sowie auf den Disketten.
2. Damit wir Ihnen ein Honorar für die eingesendeten Tips zukommen lassen können, benötigen wir Ihre komplette **Bankverbindung** (Bank, BLZ, Konto-Inhaber, Konto-Nr.).
3. Bitte vermerken Sie den/die Spieletitel bereits auf dem Umschlag.

Adresse/E-Mail

Ihre Tips & Tricks schicken Sie bitte an:
COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Games
Kennwort: Tips & Tricks
Roonstraße 21
90 429 Nürnberg
Oder per **E-Mail** an:
tips@pcgames.de

Komplettlösung, Teil 1

Shadowman

Als Mike LeRoi im Reich der Lebenden und als der sagenumwogene Shadowman müssen Sie die Welt vor der Apokalypse bewahren. Wir helfen Ihnen bei den ersten Schritten im Reich der Toten und begleiten Sie im ersten Teil unserer Komplettlösung bis in das Herz allen Übels – das Asyl.

Die Steuerung: Geschmackssache?

An der Steuerung haben viele Spieler zunächst zu beißen. Besonders wenn man viele Ego-Shooter spielt, ist man schnell dabei, die Maus zu konfigurieren. Da man mit der Maus jedoch den Blick nicht hoch und runter schwenken kann, lohnt sich diese Steuerungsform nicht. Wir empfehlen die Tastatur oder ein Gamepad.

Machen Sie sich mit den verschiedenen Bewegungen vertraut!

Bevor Sie den Schritt ins Reich der Toten wagen, sollten Sie sich mit allen Bewegungen von Mike bestens vertraut machen. Im ersten Level haben Sie die Gelegenheit, alle Sprünge und Kletteraktionen auszuprobieren.

Manchmal ist es schwer, genaue Sprünge zu machen!

Hier hilft die Kameraeinstellung weiter. Wenn Sie punktgenau abspringen müssen oder einem Hindernis ausweichen wollen, sollten Sie für die Aktion die Kamera umstellen. So können Sie zum Beispiel sehen, wo an einem Vorsprung Sie abspringen müssen, um dort zu landen, wo Sie hinwollen. Besonders in den Tempeln werden Sie von dieser Funktion Gebrauch machen.

Was soll ich mit den Cadeaux anstellen? Ich finde andauernd welche!

Cadeaux sind für den späteren Spielverlauf sehr wichtig. Je 100 können im Tempel des Lebens geopfert werden. Sie erhalten pro Opfergabe ein weiteres Segment in der Lebensenergie-Anzeige.

Wie schnell steigt mein Schattenlevel an?

SCHATTENLEVEL

An dieser Tabelle können Sie ablesen, wann Sie die nächste Voodoo-Stufe erreichen.

Schattenlevel	Dunkle Seelen
1	1
2	3
3	7
4	15
5	23
6	35
7	51
8	71
9	95
10	120

Was hat es mit den Schattenlevels auf sich?

Je mehr Dunkle Seelen Sie sammeln, desto mächtiger wird der Shadowman. Der Schattenlevel hat zwei Auswirkungen: Zum einen wird die Schattenwaffe mit jedem Level stärker, zum anderen werden durch höhere Levels mehr Sargtore zugänglich. Die Anzahl der lilafarbenen Symbole auf dem Kreis der Sargtore zeigt den benötigten Schattenlevel an, um es zu öffnen.

Oft sieht man Dunkle Seelen, die man jedoch beim besten Willen nicht erreichen kann.

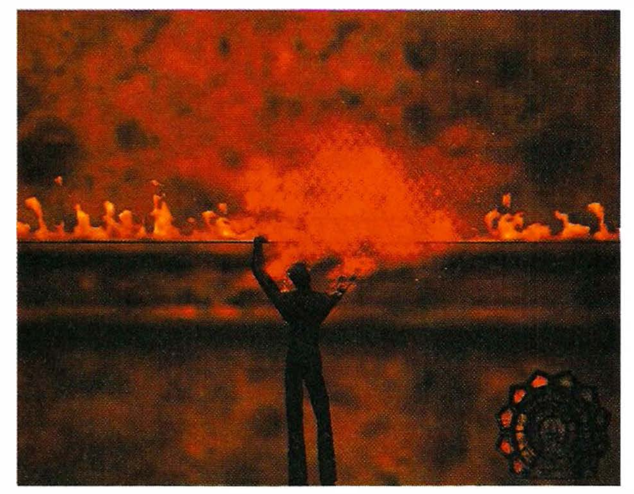
Diese zunächst unerreichbaren Seelen sind sehr wichtig. Machen Sie sich am besten während des Spiels Notizen, wenn Sie eine solche Seele entdecken. Im Verlauf des Spiels wird Shadowman nicht nur mächtiger, sondern er erhält auch Spezialfertigkeiten und Waffen, die neue Wege eröffnen. In drei Tempeln erhalten Sie Tätowierungen, die Sie vor der Macht des Feuers schützen. Sie können dann heiße Gegenstände berühren, über heiße Kohlen laufen und schließlich sogar



Oft ist die Standardperspektive ungeeignet, um Hindernisse richtig zu sehen. Besonders in den Prüfungsräumen der Tempel sollten Sie die Kamera drehen.



Die Anzahl der Symbole auf dem Rand der Sargtore im Reich der Toten muß Ihrem Schattenlevel entsprechen, damit Sie das Tor öffnen können.


Brennende Vorsprünge und glühend heiße Blöcke kann der Shadowman erst gefahrlos berühren, wenn er die Toucher-Tätowierung hat.


Oft finden Sie diese Flammenaltare. Mit der Voodoo-Waffe Baton können Sie sich zu einem anderen Altar teleportieren (z. B. im Tempel des Lebens).

durch tiefe Lavaseen tauchen. Ein Gegenstand – das Poigne – erlaubt es dem Shadowman sogar, senkrechte Blutfälle hinaufzusteigen. So kommen Sie nach und nach an alle versteckten Seelen heran.

Die Funktion des Teddys

Der Teddy dient dazu, bereits erkundete Gebiete erneut aufzusuchen. Außerdem können Sie mit dem Teddy nachsehen, wie viele Seelen Sie in den jeweiligen Levels schon gefunden haben und wie viele noch zu holen sind. Wenn Sie in einem Abschnitt nicht mehr weiterkommen, können Sie sich auch mit dem Teddy wieder an den Levelanfang teleportieren. Das hilft oft, um sich neu zu orientieren.

Immer, wenn ich mit dem Teddy in einen alten Level zurückkehre, sind neue Monster dort.

Das ist auch vom Spiel so beabsichtigt. Aber zum Glück sind auch alle Vasen und Fässer wieder da. Cadeaux erscheinen jedoch nicht wieder. Die Monster sind je nach Ihrem Schattenlevel auch stärker als zuvor. Um nicht andauernd im gleichen Level wieder alle Kämpfe bestreiten zu müssen, sollten Sie einen erneuten Besuch so spät wie möglich absolvieren.

Oft sehe ich Türen mit einem roten Symbol, merkwürdige Metallplatten im Boden und Trommeln vor verrammelten Türen. Was bedeutet das?

Die Türen verbergen zumeist Goodies, können aber erst mit der Voodoowaffe Flambeau (mind. Schattenlevel 5) geöffnet werden. Die Türen sind bei einem erneuten Besuch des gleichen Levels wieder verschlossen. Die Metallplatten lassen sich mit dem mächtigen Kalebasse öffnen (mind. Schattenlevel 9). Die Trommeln können mit dem Marteau (mind. Schattenlevel 7) geschlagen werden und geben so den versperrten Weg frei.

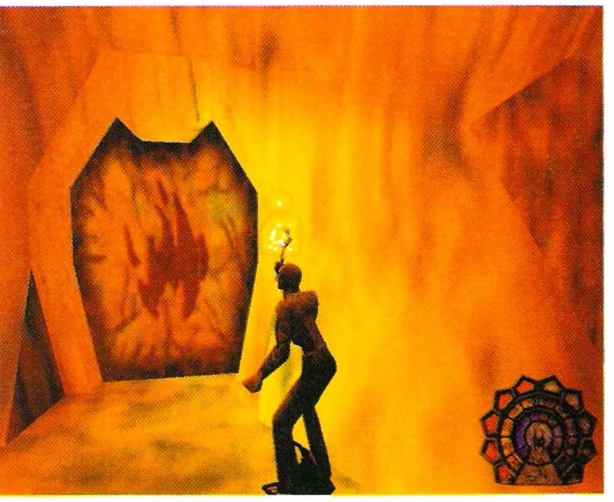
Wieso stehen die Gegner wieder auf?

Wenn sich ein Gegner krümmt, ist er fast erledigt. Jetzt müssen Sie sofort noch einen Schuß nachsetzen, damit die Gefahr endgültig gebannt ist. Tip: Wenn Sie mit Voodoowaffen kämpfen, machen Sie den letzten Schuß immer mit der Schattenwaffe. So kommen Sie an die Lebensenergie der Gegner

VASEN UND FÄSSER

Sie werden immer wieder auf Vasen und Fässer treffen. Diese beinhalten entweder Lebensenergie, Mana (gelbe Totenschädel) oder ein Cadeaux. Besonders die Cadeaux befinden sich häufig an schwer zugänglichen Stellen oder versteckt in Seen und dunklen Ecken.


Die Voodoo-Trommeln müssen nacheinander mit dem Marteau (mind. Schattenlevel 7) geschlagen werden, um die versperrten Eingänge zu öffnen.


Diese Türen, die sich an zahlreichen Stellen im Totenreich befinden, lassen sich mit der heiligen Flamme des Flambeau (mind. Schattenlevel 5) öffnen.

KOMPLETTLÖSUNG

ANMERKUNGEN

Die einzelnen Levels von *Shadowman* sind äußerst umfangreich und oft verwirrend. Prinzipiell sollten Sie innerhalb der Levels nach einem festen Schema vorgehen. Wenn sich der Weg verzweigt, merken Sie sich die Stelle und kehren dorthin zurück, sobald der andere Gang erkundet wurde. Es macht auch Sinn, an Abzweigungen immer die gleiche Richtung zu wählen (z. B. immer zuerst nach links). Die Nennung der Ziele am Rand und die Zusammenfassungen am Ende eines jeden Abschnittes sollen auch Quereinsteigern die Nutzung der Lösung ermöglichen. Da das Spiel nicht linear verläuft, ist unsere Komplettlösung nur einer von vielen Wegen. Die Anzahl der Dunklen Seelen hilft Ihnen jedoch, sich unserem Weg anzuschließen.

ABSCHNITT 1

BAYOU PARADIS, LOUISIANA

Wo ist die Kapelle?

Wenn Sie einfach dem Weg folgen, gelangen Sie zu der Kapelle. Dort werden Sie bereits von Netty erwartet und bekommen Ihre 9mm Pistole und den Teddy.

Soll ich sofort in das Reich der Toten wechseln?

Lassen Sie sich Zeit! Auch wenn Mike andauernd sagt, daß er seine Zeit hier verschwendet, sollten Sie sich weiter umschauen. Sie können ca. 20 Cadeaux einsammeln und obendrein alle Bewegungen wie Hangeln, Springen, Klettern und Tauchen üben. In der Kapelle finden Sie den ersten beweglichen Block (direkt gegenüber von Nettys Zimmer). Gehen Sie hinter die Kirche und schießen das Tor auf. Dort fallen Sie in einen See. Hier gibt es zwei Gänge unter Wasser. Wenn Sie beide Wege erkundet haben, sollten Sie sich noch das Boot genauer anschauen. Auch dort gibt es noch einen Weg. Tip: Legen Sie sich nicht mit den Hunden an und passen Sie auf die Krokodile auf. Erst wenn alle Wege erforscht sind, nutzen Sie den Teddy, um in das Reich der Toten zu gelangen.

Ziele
- 9mm-Pistole
- Teddy
- Nettys Akte
- Schrotflinte

MARKTORE – PFADE DER SCHATTEN

Ziele
- Gespräch mit Jaunty
- Prophezeiung finden
- Summe Dunkle Seelen: 1
- Schattenstufe: 1



Den Levelausgang sehen Sie bereits ganz zu Anfang, Sie können ihn jedoch nur über Umwege erreichen.

Jaunty treffen

Sie starten in einem Blutsee im Jenseits. Links oben sehen Sie schon eine Dunkle Seele, die Sie jedoch nicht erreichen können. Folgen Sie einfach dem Weg, bis Sie auf Jaunty treffen, der Ihnen dann das Tor ins Reich der Toten öffnet.

Wo geht es weiter? Hier verzweigen sich die Wege!

Auch wenn es zunächst verwirrt: Sie werden schnell feststellen, daß alle Wege zum gleichen Ziel führen, nämlich dem Schalter genau gegenüber Ihrer Startposition. Gehen Sie alle Wege ab und üben Sie den Kampf gegen die Untoten. Außerdem können Sie noch einige Cadeaux einsammeln.

O.k., ich bin am Schalter, was nun?

Der Schalter spannt eine hilfreiche Leine über die Schlucht, die nun als Abkürzung für spätere Besuche dient. Folgen Sie dem Weg zum ersten Tor. Hinter dem Tor finden Sie die Prophezeiung, Ihre erste Dunkle Seele und gleich das nächste Tor.

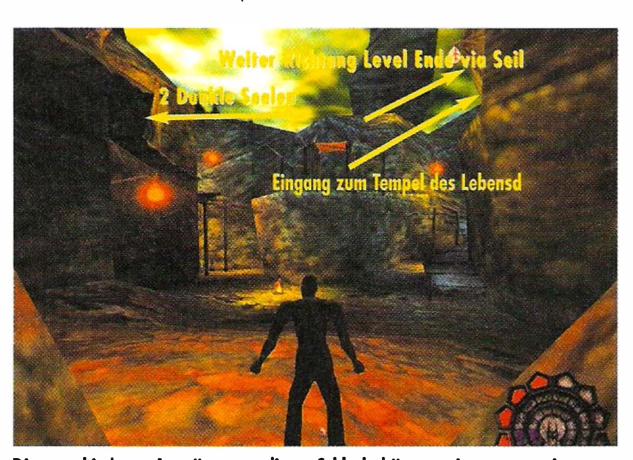
WÜSTES LAND – TEMPEL DES LEBENS

Die Tür im Zelt am Blutsee ist verschlossen! Wie kann ich sie öffnen?

Tauchen Sie links vom Zelt in den See. Dort gibt es einen Durchgang, der zum entsprechenden Schalter führt. Vorsicht: Die Fische beißen, lassen sich aber mit der Schattenwaffe erledigen. Das Seil über den See dient nur dazu, um an die Vasen und das Cadeaux zu kommen.

Hinter der Lava steht eine Dunkle Seele, ich komme da aber nicht hin.

Lassen Sie die Seele im wahrsten Sinne des Wortes links liegen. Sie kommen nun an ein Podest mit vier Vasen. Hier kann ein Seil per Schalter gespannt werden. Direkt an der Rampe rechts geht es zum Tempel des Lebens. Gegenüber kommen Sie zu der Dunklen Seele an der Lava und einer weiteren in einem Zelt. Über das Seil kommen Sie schließlich weiter Richtung Levelausgang. Holen Sie sich erst die beiden Seelen und gehen Sie dann in den Tempel des Lebens.



Die verschiedenen Ausgänge aus dieser Schlucht können mitunter verwirren. Hier finden Sie auch den Zugang zum Tempel des Lebens.

Tempel des Lebens

Es gibt einen Vorder- und einen Hintereingang – siehe Screenshot. Holen Sie sich am Hintereingang nur die Dunkle Seele, mehr können Sie hier zur Zeit nicht tun. Am Vordereingang werden Sie von jeder Menge fliegender Monster attackiert. Ignorieren Sie die Gegner und laufen Sie in den Tempel.

Hier ist alles voller Lava! Wie komme ich da durch?

Im Tempel des Lebens – wie in allen anderen Tempeln – ist Geschicklichkeit gefragt. Sie müssen sich an Vorsprüngen entlanghangeln

S

Ziele

- Eingang zum Tempel des Lebens finden
- Baton
- Asson
- Summe Dunkle Seelen: 5
- Schattenstufe: 2

und über wackelige Podeste hüpfen, um ans Ziel zu gelangen. Schließlich fallen Sie durch ein tiefes Loch in den eigentlichen Opfertempel und finden das Baton. An dem Flammenaltar können Sie sich mit dem Baton zurück zum Eingang teleportieren. Jetzt geht's über das Seil weiter Richtung Levelende.

Fünfte Dunkle Seele, Levelende

Auf Ihrem Weg finden Sie nun noch eine Dunkle Seele und gelangen schließlich zu einem Level-6-Tor. Da Sie dies noch nicht öffnen können, müssen Sie zurück zum Level-2-Tor in den Marktoren.

ASYL: TOR

Nach dem Level-2-Tor komme ich an eine Kreuzung – zwei Level-3-Tore und ein Gang. Wo geht's lang?

Da Sie noch nicht auf Schattenlevel 3 sind, bleibt Ihnen zunächst nur der Weg in den Gang, der Sie zum Haupteingang des Asyls führt. Nachdem Sie einige Abwassergräben überquert haben, gelangen Sie zum Eingang, der jedoch verschlossen ist.

Und was soll ich jetzt hier? Die Tür ist doch zu!

Lassen Sie sich direkt vor dem Haupttor auf das Rohr fallen. Vorsicht: Hier kann jeder Schritt tödlich enden! Achten Sie auf die Feuerstöße und die heißen Kohlen! Zunächst kommen Sie nur rechts weiter. Es folgt ein beschwerlicher Weg durch das Rohrsystem, bis Sie schließlich in einer Art Zellentrakt ankommen. Folgen Sie den Gängen bis zum Ende auf dieser Ebene. Dort treffen Sie auf den ersten Schützen, der eine Dunkle Seele bewacht. Die zweite Seele in diesem Raum können Sie zur Zeit nicht erreichen. Jetzt können Sie eine Ebene nach oben.

Der Haupteingang zum Asyl ist verschlossen, was auch gar nicht anders zu erwarten war. Sie müssen rechts von der Brücke auf ein Rohr springen.

Hier ist nichts mehr! Eine Sackgasse!

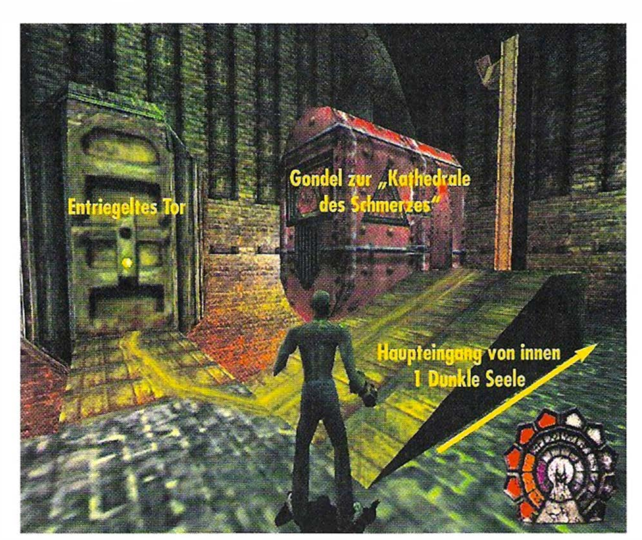
Auf der oberen Ebene sind zwei Lüftungsschächte, durch die Sie gehen können. Beide führen in das gleiche System. Rechts kommen Sie wieder zu den Zellen, links (bzw. geradeaus) kommen Sie schließlich in einen bewachten Raum, wo Sie Jacks Schlüssel finden. Er öffnet alle Schließkonsolen innerhalb des Asyls.

Hier gibt es zwei dieser Schließkonsolen.

Benutzen Sie den Schlüssel an beiden Konsolen. Die eine öffnet den Ausgang, die andere das große Tor außerhalb des Raums. Sie kommen nun zurück in die Zellengänge, wo Sie das nun entriegelte Tor finden (zuvor war an dem Tor ein rotes Licht, jetzt ist es grün).

O.k., ich habe die Dunkle Seele und sehe die Gondel. Soll ich die Gondel benutzen?

Die Gondel führt Sie zur Kathedrale des Schmerzes. Bevor Sie einsteigen, sollten Sie noch den Gang bis zum Ende erkunden. Sie finden den Haupteingang von innen und eine Dunkle Seele.



Dieses Tor wurde zuvor am Fundort von Jacks Schlüssel entriegelt. Bevor Sie die Gondel benutzen, sollten Sie die Dunkle Seele am Ende des Ganges holen.

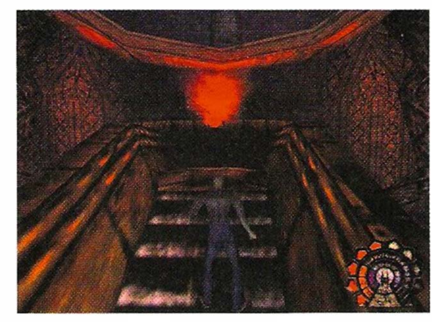
ASYL: KATHEDRALE DES SCHMERZES

Hier geht's in drei Richtungen: links, rechts und geradeaus.

Links kommen Sie nach unten und finden eine Dunkle Seele. Rechts gelangen Sie in eine Art Kino. Wenn Sie den Projektor anschalten, erhalten Sie einen Hinweis auf die Funktionsweise der Tore ins Reich der Lebenden. Wenn Sie geradeaus gehen, kommen Sie zur Haupthalle der Kathedrale mit fünf Toren – eines für jeden Serienmörder.

Zwei der fünf Tore sind offen, die anderen drei nicht. Was soll ich hier denn nun tun?

Um die Geschichte besser zu verstehen, sollten Sie eines der beiden offenen Tore benutzen. Sie treffen dann im Gefängnis entweder auf Milton T. Pike oder auf Marco Cruz. Kämpfen Sie mit einem der beiden, bis Mike feststellt, daß er hier im Reich der Lebenden nichts gegen die Fünf ausrichten kann. Jetzt ist es an der Zeit, Netty um Rat zu bitten.



In der Kathedrale finden Sie die fünf Tore der Serienmörder – zwei sind bereits (wie hier) offen.



ZURÜCK IN BAYOU PARADIS, LOUISIANA

Ziele
- Mit Netty über die Fünf sprechen
- Hinweis auf L'Éclipser erhalten

Sprechen Sie mit Netty. Sie erzählt Ihnen von einer antiken Klinge namens L'Éclipser, mit deren Hilfe die Seite der Lebenden verdunkelt werden kann. Sie müssen zurück ins Reich der Toten, um die drei Teile dieser Klinge zu finden. Besuchen Sie noch kurz Jaunty, auch wenn er Ihnen nicht wirklich weiterhelfen kann.

TEMPEL DES FEUERS

Wie komme ich zum Tempel des Feuers?

Kehren Sie zurück zu der Kreuzung mit den beiden Level-3-Toren und dem Übergang zum Asyl-Tor zurück. Öffnen Sie beide Tore. Hinter dem oberen finden Sie das erste Teil von L'Éclipser – La Lune. Das andere Tor führt zu einem spiralförmigen Pfad nach unten. Sie gelangen zu einer weiteren Kreuzung mit einem Level-4-Tor, einem Level-7-Tor und einem Gang. Folgen Sie dem Gang. Suchen Sie im folgenden Raum alle Gänge ab. Einerseits entdecken Sie ein Level-5-Tor und einen kleinen Blutsee. Der See ist der Zugang zum Tempel des Feuers.

Ziele
- Zwei Level-3-Tore öffnen
- La Lune finden
- Toucher-Tätowierung
- Summe Dunkle Seelen: 13
- Schattenlevel: 3

Ich bin im Tempel. Hier gehen Treppen nach oben, und es wimmelt nur so vor Fallen.

Vom Startpunkt können Sie zunächst von unten und oben nach draußen gelangen. An beiden Punkten befindet sich ein Schalter. Der eine hebt den ersten Teil der Treppe an, der zweite löscht die Flammen im Durchgang. Vorsicht: Sie treffen hier auf Engel, die erst wie Statuen aussehen, aber erwachen, sobald Sie einen wichtigen Schalter gedrückt haben!



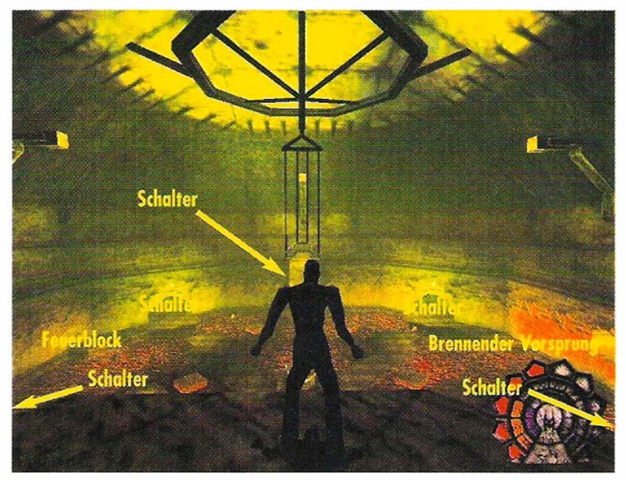
Hinter diesen Steintoren warten die Schalter für die Pyramidentreppe auf Sie. Ein Schuß aus der Schattenwaffe zerstört die Platten und gewährt so Einlaß.

Wie kann ich die restlichen vier Elemente der Treppe anheben?

Auf der äußeren Spiraltreppe befinden sich vier Türen, die Sie aufschießen können. Hinter jeder Tür verbirgt sich ein Raum mit einem Schalter und natürlich mit wachenden Engeln. Jeder der vier Schalter hebt ein weiteres Element der Pyramide an. Im obersten Schalterraum finden Sie noch eine Dunkle Seele.

Die Pyramide steht – wie geht's weiter?

Sammeln Sie die Dunkle Seele am Ende der Pyramidentreppe ein und folgen Sie dann dem Pfad. Es folgen nun die Prüfungsräume. Seien Sie hier besonders vorsichtig! Fallen, einstürzende Brücken und schwingende Hämmer machen Ihnen das Leben schwer. Haben Sie die Prüfung bestanden, gelangen Sie in den Tätowier-Raum. Hier müssen Sie insgesamt fünf Schalter betätigen, um das Gestell von der Decke zu lassen.



Nach diversen Prüfungsräumen ist es endlich soweit: die erste Tätowierung. Zuvor müssen jedoch die fünf Schalter betätigt werden.

Ich habe jetzt die erste Tätowierung, aber ich komme nicht mehr aus dem Raum heraus!

Die Toucher-Tätowierung erlaubt es Ihnen, heiße Blöcke und brennende Vorsprünge mit Ihren Händen zu berühren. Lavaseen und heiße Kohlen (wie in diesem Raum) werden Sie jedoch immer noch töten. Im Tätowierraum finden Sie einen heißen Block und einen brennenden Vorsprung. Hinter dem Block finden Sie eine weitere Dunkle Seele, der Vorsprung führt weiter. Im nächsten Raum müssen Sie mit zwei Schaltern die gegenüberliegende Tür öffnen und ein Seil spannen. Sie gelangen dann in einen Raum mit fünf heißen Blöcken – hinter einem versteckt sich die vorerst letzte Dunkle Seele des Levels.

ZWISCHENBILANZ ABSCHNITT 1:

Diese und die folgenden Zwischenbilanzen sollen Ihnen helfen, Ihren Spielfortschritt zu kontrollieren. Da die späteren Levels ausgesprochen groß und unübersichtlich sind, werden Sie viel alleine erkunden müssen. Dank der Zusammenfassung wissen Sie jedoch immer, ob Sie alle wichtigen Schritte getan haben. Mit dem Teddy können Sie nachschauen, wie viele Dunkle Seelen Sie pro Level gefunden haben, und die Werte mit der folgenden Liste vergleichen.

Voodoo-Waffen: Asson, Baton
La Lune (Teil 1 von L'Éclipser)
Toucher-Tätowierung

Bayou Paradis	0/8
Marktore/Pfade der Schatten	1/4
Wüstes Land	4/13
Asyl: Tor	3/12
Asyl: Kathedrale	1/2
Tempel des Feuers	4/11
Summe Dunkle Seelen:	13
Schattenlevel:	3

ABSCHNITT 2 – RÜCKKEHR IN BEKANNTE LEVELS

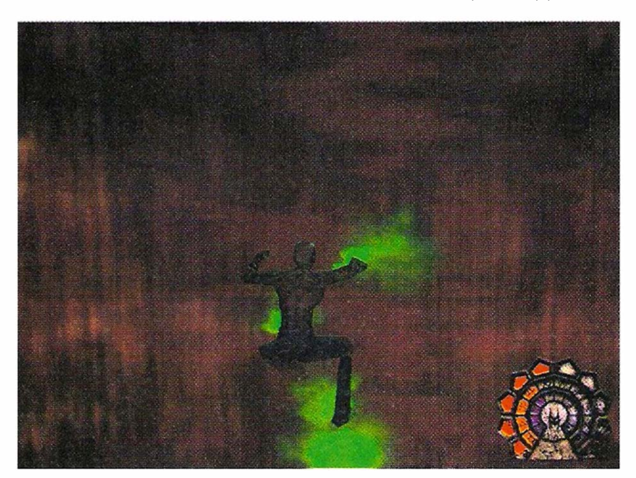
In Anbetracht der neuen Fähigkeit, brennende Gegenstände zu berühren, ist es jetzt an der Zeit, bekannte Gebiete nach bisher unzugänglichen Seelen abzuklappern. Im Verlauf dieses Abschnittes steigen Sie zwei Schattenlevels auf, bekommen das Poigne, das Flambeau und den zweiten Teil von L'Éclipser. Im Anschluß können Sie dann in neue Gebiete vordringen. Wenn Sie fleißig Cadeaux gesammelt haben, sollten Sie beim zweiten Besuch im Tempel des Lebens auch Ihre erste Opfergabe machen können (100 Cadeaux für einen weiteren Lebenspunkt).

Zurück im Asyl: Tor – 4 Seelen

Nehmen Sie von der Brücke vor dem Haupteingang dieses Mal den linken Weg. Ihre Tätowierung erlaubt es Ihnen nun, sich am Rand der brennenden Fässer entlangzuhangeln. Hier finden Sie vier weitere Dunkle Seelen. Tip: Die Seele auf der Gondel erfordert etwas Geschick und Ausdauer. Da man sich nach Erhalt der Seele nur wieder in den Vorhof fallen lassen kann, sollten Sie diese als letzte einsammeln.

Zurück im Tempel des Feuers – Poigne und 2 Seelen

Kehren Sie zu den Spiraltreppen (wo die Schalterräume sind) zurück. Ganz oben finden Sie einen Feuerblock, hinter dem sich ein Level-4-Tor befindet. Sie finden das Poigne. Von nun an, können Sie Blutfälle hinaufklettern und so neue Gebiete erkunden. Die erste Dunkle Seele ist gleich in diesem Raum oberhalb eines Blutfalls, die zweite am Ende einer der beiden Blutfälle bei den Spiraltreppen.



Das Poigne erlaubt dem Shadowman, Blutfälle zu erklimmen. Sie können nun in früheren Levels Stellen erreichen, die zuvor unzugänglich waren.

Züruck in den Marktoren – 2 Seelen

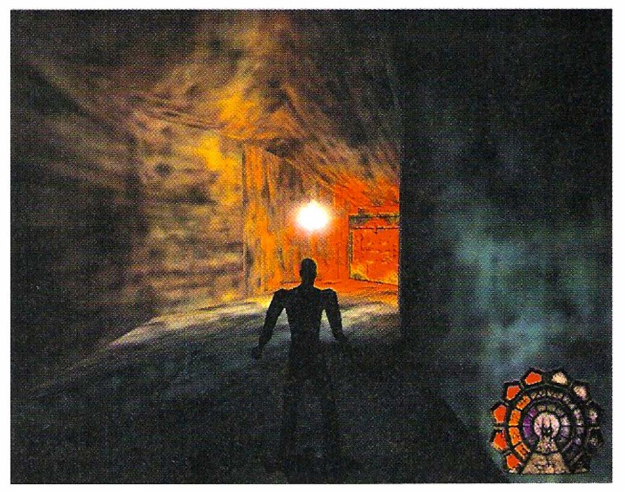
Eine Dunkle Seele finden Sie direkt am Leveleingang (Blutfall). Rennen Sie dann an Jaunty vorbei, bis Sie zu der unterbrochenen Brücke kommen. Links ist ein weiterer Blutfall, der eine Seele verbirgt.

Züruck im Prophezeiungsraum – 1 Seele

Direkt gegenüber des Sargtores ist eine unterbrochene Brücke, hinter der sich ein Feuerblock befindet. Dahinter: noch eine Dunkle Seele. Laufen Sie durch die Tore bis zum Eingang des Wüsten Lands.

Zurück im Wüsten Land – 4 Seelen

Nehmen Sie die Fälle am Blutsee genauer unter die Lupe! Sie finden insgesamt vier Seelen. Hinter einem der Fälle kommen Sie zu einem weiteren See. Tauchen Sie hinein und finden Sie den Zugang zu einer Windmühle. Wenn Sie diese anstellen, wird in einem Nebenraum eine Gondel aktiv, die Sie zur vierten Seele bringt.



Vor der Toucher-Tätowierung hat man sich an diesen heißen Blöcken die Pfoten verbrannt. Jetzt sind auch die so blockierten Wege kein Hindernis mehr.

Zurück im Tempel des Lebens – 2 Seelen Tempel des Feuers – Flambeau

Sie müssen beide Eingänge nochmals benutzen. Auf beiden Wegen finden Sie einen Feuerblock, der je eine Seele hinter sich verbirgt. Da Sie nun den Schattenlevel 5 erreicht haben, können Sie nochmals in den Tempel des Feuers gehen und das Level-5-Sargtor am Eingang öffnen, um das Flambeau bekommen. Um vom Tempel zurück zum Eingang zu kommen, müssen Sie durch den Blutsee zurücktauchen. Gehen Sie nun direkt zurück zu den Pfaden des Schattens (zu Fuß – ist schließlich gleich nebenan!) und öffnen das Level-4-Tor und gleich danach das Level-5-Tor. Ihnen steht nun der Zugang zu zwei weiteren Asyl-Levels (Käfigpfade und Spielzimmer) offen, und Sie haben das zweite Teil von L'Éclipser – La Soleil.

Ziele
- Poigne
- Flambeau
- Summe Dunkle Seelen: 28
- Schattenlevel: 5

ZWISCHENBILANZ ABSCHNITT 2:

Voodoo-Waffen: Asson, Baton, Flambeau
La Lune, La Soleil
Toucher-Tätowierung und Poigne

Bayou Paradis	0/8
Marktore/ Pfade der Schatten	4/4
Wüstes Land	10/13
Asyl: Tor	7/12
Asyl: Kathedrale	1/2
Tempel des Feuers	6/11
Summe Dunkle Seelen:	28
Schattenlevel:	5

ABSCHNITT 3

ASYL: KÄFIGPFADE

Wo ist der Eingang zu den Käfigpfaden?

Sie müssen vom Fundort La Soleil zurück durch das Level-5-Sargtor. Hier finden Sie den Übergang zu den Käfigpfaden. Nach ein



paar Sprüngen fallen Sie durch einen Schacht in eine Art Freigehege. Nachdem Sie die Untoten erledigt haben, können Sie sich am Rand zu den Kisten hangeln und so in das benachbarte Gehege springen. Von hier führt ein Seil zum Turm, in dem Sie eine Seele finden.

Was hat es mit dem Zug auf sich?

Offensichtlich verfügt das Asyl über recht irdisch anmutende und komfortable Transportsysteme. Erledigen Sie die Wachen im Zug und setzen Sie das Gefährt mit Jacks Schlüssel in Fahrt.



Dank Ihrer Toucher-Tätowierung können Sie problemlos an den brennenden Fässern vorbei. Vorsicht: Der Vorsprung ist nur schwer zu erkennen.

Ziele
- Erster Wundspreizer
- Summe Dunkle Seelen: 34
- Schattenlevel: 5

Orientieren Sie sich an dem Screenshot. Sie können hinter der Feuerbarriere eine Seele einsammeln und sollten sich dann den Lagerräumen widmen. Vorsicht: Die Lager sind schwer bewacht, und um an die zwei Seelen zu kommen, müssen Sie geschickt springen und hangeln. Gehen Sie nun wieder zum Zug und hangeln Sie sich an dem Vorsprung entlang zu der Plattform gegenüber der Gondel. Hier finden Sie eine weitere Seele und den ersten Wundspreizer.

Was ist mit der Gondel? Soll ich damit fahren?

Die Gondel führt direkt in den Maschinenblock des Asyls. Da Sie dort erst viel später hin müssen und ohnehin keine der dringend benötigten Seelen dort ergattern können, sollten Sie es gleich sein lassen. Machen Sie sich lieber auf den Weg zurück durch die Pfade der Schatten, durch das Level-5-Tor und dann durch den Durchgang zum Asyl: Spielzimmer.

ASYL: SPIELZIMMER

Wo befindet sich der Eingang?

Von den Pfaden der Schatten müssen Sie durch das Level-5-Tor, hinter dem Sie La Soleil gefunden haben. Im gleichen Raum wie das folgende Level-6-Tor befindet sich der Übergang zum Asyl: Spielzimmer.

Im Blutsee ist ein verschlossenes Abflußrohr. Wie kann ich es öffnen?

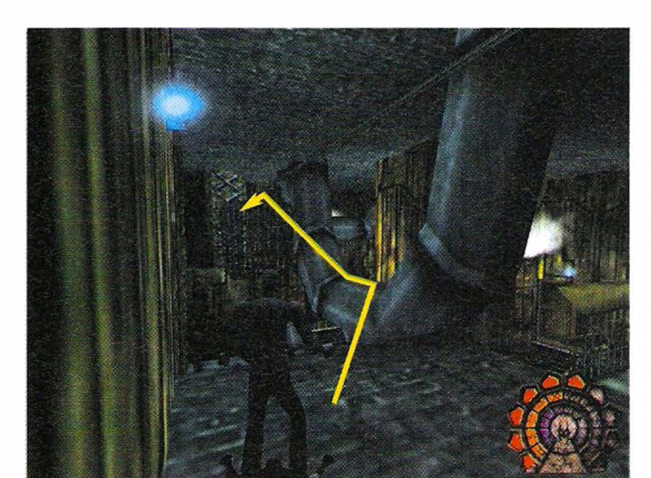
Weiter hinten im See befindet sich ein Durchgang, über den Sie nach oben gelangen. Hier finden Sie auch den entsprechenden Schalter, den Sie mit Jacks Schlüssel betätigen müssen. Nach einem ausgedehnten Tauchgang durch das Rohrsytem kommen Sie schließlich wieder an die Oberfläche. Vorsicht: Der Ausgang wird schwer bewacht! Öffnen Sie die Schleuse, um noch tiefer in das Asyl vordringen zu können. Der nächste Ausgang wird wieder gut bewacht.

Die Wege und Gänge sind hier äußerst verwirrend. Ich habe mich verlaufen!

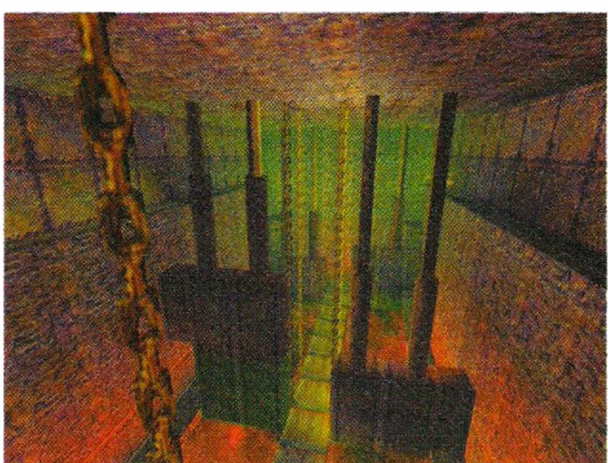
Das „Spielzimmer" ist einer der verwirrendsten Level im ganzen Spiel. Wege kreuzen sich auf mehreren Ebenen, und etliche Rohrsysteme verbinden die verschiedenen Räume. Gehen Sie vom Rohrausgang nach rechts. Dort ist eine Art Turm mit zwei Eingängen: einer auf der gleichen Ebene und einer weiter unten. Der untere Weg führt durch einen gläsernen Tunnel, der obere über eine Brücke genau über dem Tunnel. Unten finden Sie nichts Besonderes, hinter der Brücke kriegen Sie den zweiten Wundspreizer.

Und wie komme ich nun an die übrigen Seelen?

Von der Brücke aus können Sie nach unten in das Blutbecken (vom gläsernen Tunnel geteilt) springen. Auf der einen Seite befindet sich ein Steg, auf der anderen ein Rohr. Auf der Stegseite kommen Sie zu einer Dunklen Seele und sehen einen verschlossenen Raum mit einer weiteren Seele (diese ist zu diesem Zeitpunkt nicht erreichbar). Wenn Sie durch das Rohr



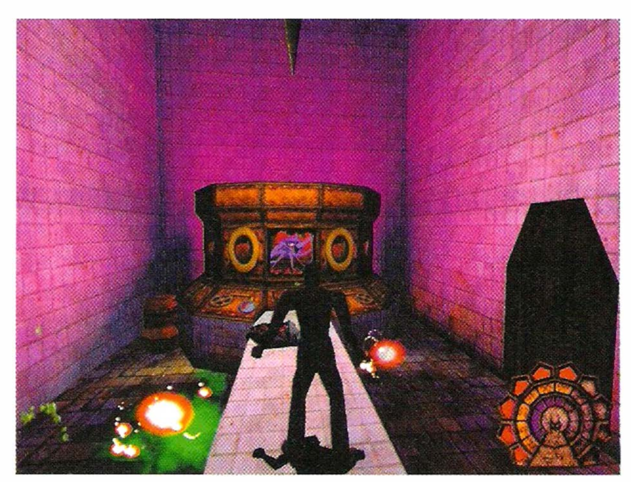
In diesem Lagerraum müssen Sie Ihre Geschicklichkeit beweisen. Da die Gondel schneller ist, als Sie hangeln können, müssen Sie zuerst auf das Rohr springen.



Nach langem Tauchen gelangen Sie in diesen großen Schleusenraum. Per Schalter müssen die gewaltigen Tore angehoben werden, damit Sie weiterkommen.

S





In den Untersuchungsräumen finden Sie ausnahmsweise Dunkle Seelen, die nicht in einem Kokon verpackt sind, sondern offen in einem Behälter liegen.

gehen, kommen Sie an einen Blutfall, der Sie zu einem großen Raum führt, der von einem Blutbecken getrennt ist. Nur die linke Seite mit einer Dunklen Seele ist von hier erreichbar. Vorsicht: Sie werden hier von zwei Seiten beschossen, und müssen ständig dem Feindfeuer ausweichen. Kehren Sie zurück zum Blutbecken bei der Brücke.

Gibt es hier noch mehr zu holen?

Allerdings! In einem der beiden Becken, die durch den Glastunnel getrennt sind, können Sie ein Rohr im Boden aufschießen. Sie gelangen in ein neues Gebiet. Öffnen Sie die Luke über der Schaltkonsole. Bevor Sie durch die Luke tauchen, sollten Sie noch den anderen Weg erkunden. Durch ein weiteres Rohr mit einem Blutfall gelangen Sie auf die andere Seite des vorher besuchten großen Raumes und können zwei weitere Seelen einsammeln. Kehren Sie dann zurück und tauchen durch die geöffnete Luke (in der Decke des Blutbeckens, durch das Sie hierher gekommen sind). Sie kommen zu einem Raum mit einer Treppe und drei Zellen. Durch das trockene Rohr im Nebenraum geht's weiter. In einem weiteren Zellentrakt erfahren Sie, woher dieser Level seinen Namen hat, und kommen schließlich auf ein Podest mit einem Seilzug mit Haken – zwei weitere Seelen (eine auf dem Podest, eine im Untersuchungsraum). Durch die nächste Tür gelangen Sie zu einem Kontrollraum, in dem Sie das Monster aus seinem Käfig befreien können.

Mir fehlen doch immer noch zwei Seelen!

Kehren Sie zu dem Raum mit den drei Zellen zurück. An einem Schalter kann das Becken weiter gefüllt werden, wodurch auch das andere Rohr zugänglich wird. In den folgenden Untersuchungsräumen finden Sie die letzten beiden Seelen, die Sie hier zur Zeit erreichen können. Tip: Schauen Sie sich die Vitrinen in dem Untersuchungsraum genau an. Auch wenn Sie jetzt noch nicht an den Inhalt kommen können – später finden Sie die nötigen Elemente, um die Glasschränke zu öffnen.

Hier endet der erste Teil unserer Komplettlösung. In der kommenden Ausgabe helfen wir Ihnen, die restlichen Levels zu bestehen. Sie erfahren dann unter anderem, was es mit L'Éclipser auf sich hat, wie Sie die beiden anderen Tätowierungen bekommen und schließlich, wie Sie die Wurzel allen Übels – den Legion – besiegen.

Florian Weidhase ■

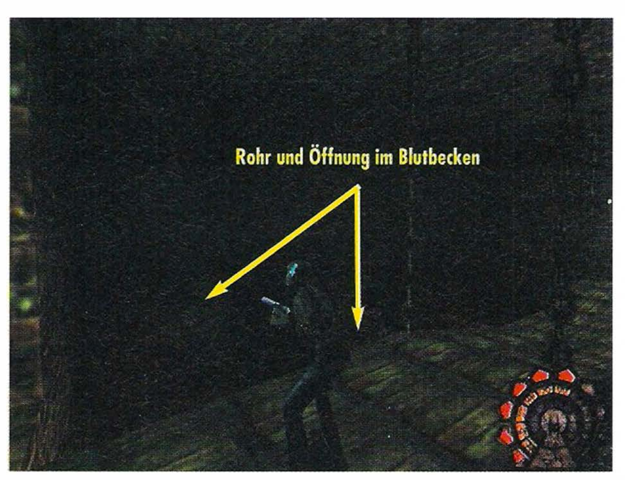
Ziele

- Zweiter Wundspreizer
- Summe Dunkle Seelen: 42
- Schattenlevel: 6

ZWISCHENBILANZ ABSCHNITT 3:

Voodoo-Waffen: Asson, Baton, Flambeau
La Lune, La Soleil
Toucher-Tätowierung und Poigne

Bayou Paradis	0/8
Marktore/ Pfade der Schatten	4/4
Wüstes Land	10/13
Asyl: Tor	7/12
Asyl: Kathedrale	1/2
Tempel des Feuers	6/11
Asyl: Käfigpfade	6/11
Asyl: Spielzimmer	8/10
Summe Dunkle Seelen:	42
Schattenlevel:	6



Von der Brücke über dem gläsernen Tunnel gibt es mehr als nur den Weg geradeaus. Links geht es durch ein Rohr und eine Öffnung im Blutbecken.



Auch der Steg auf der rechten Seite unterhalb der Brücke muß erkundet werden. Sie finden dort eine weitere Dunkle Seele.

Komplettlösung

X: Beyond the Frontier

In grauer Spielevorzeit hat ein Titel C64-Besitzer in seinen Bann gezogen: Elite. Mehr als 10 Jahre später tritt THQ mit X: Beyond the Frontier in die Fußstapfen des Klassikers. Wir helfen Ihnen beim Aufbau der Wirtschaft und im Kampf gegen die Xenon.

ALLGEMEINE TIPS:

Wie soll ich anfangen?

Zu Beginn sollten Sie ein Sonnenkraftwerk suchen und anfliegen. Bei den Teladi sehen sie wie ein Schloß mit vier Türmen aus. Sobald das Ziel erfaßt ist, kann man mit Taste I nachprüfen, ob das Sonnenkraftwerk viele Energiezellen auf Lager hat. Kaufen Sie auf der Station Energiezellen und „verticken" Sie diese in anderen Systemen. Erweitern Sie zudem in den Handelsstationen so schnell wie möglich Ihren Laderaum auf 50.

Wieviel Laderaum ist überhaupt sinnvoll?

Mehr als 120 benötigen Sie eigentlich nicht. Lediglich am Anfang ist es notwendig, einen größeren Laderaum zu haben, da man dann noch viel umherfahren muß, um Geld zu verdienen.

Was kaufe ich am besten im ersten Sektor?

Im Teladi-Profitbrunnen sollte man zuerst Energiezellen in Sonnenkraftwerken kaufen und an die Sonnenblumenölfabriken verkaufen. Das macht man einige Male, und schon kann man den Kredit zurückzahlen.

Was braucht man, um ein konkurrenzfähiges Schiff zu haben?

Alpha-Laser sind wichtig, und ein besseres Schild ebenfalls.

Was sind gute Einkaufspreise?

Der Preis einer Energieeinheit in einem Sonnenkraftwerk unter 10 ist ein guter Einkaufswert, der Verkaufswert größer 20 in einer beliebigen anderen Station ist ein guter Verkaufswert. Allgemein gilt: Der Preis jeder Ware auf einer Raumstation richtet sich ausschließlich nach der Menge im Lager dieser Station.

Wie miete ich einen Frachter?

Sie müssen in ein System, in dem es ein Schiffswerk gibt. Auf der N-Karte erkennen Sie einen Frachter am kleinen Quadrat. Funken Sie ihn an und mieten ihn für einen Transport. Einfach noch einmal anfunken, und die Fracht wird vor Ihrer Nase abgeworfen.

Kann ich mit dem Anfangsschild eigentlich was anfangen?

Der Anfangsschild der Teladi ist zwar gut gemeint, aber sehr schwach. Außerdem könnte man statt dessen besser Credits vertragen. Verkaufen Sie den Schild also im Ausrüstungsdock. Seien Sie dann jedoch vorsichtig: Wenn Sie zu lange ohne Schild im Turbo-Modus fliegen, kann Ihr Schiff zerbersten.

Wie verdiene ich schnelles Geld?

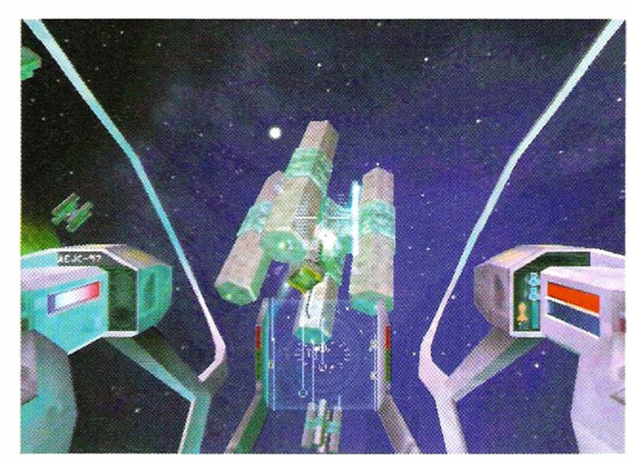
Zu Beginn sollten Sie erst Energiezellen, dann Rasteröl zur Raketenwerft bringen, um Geld zu verdienen. Gute Geschäfte macht man auch in Ceos Bukzoid. Siliziumscheiben zwischen Siliziummine und Raketenfabrik „umherzuschiffen", bringt pro Einheit Scheiben bis zu 70 CR Profit. Bei einem Frachtraum von 50 macht das im Idealfall rund 3.500 CR Gewinn.

Wo soll ich ein SKW aufstellen?

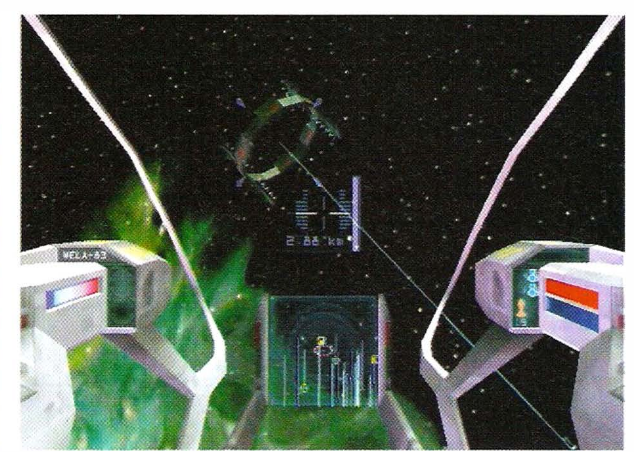
Am besten direkt neben einer Kristallfabrik. Fliegen Sie einige Male hin und her, füllen Sie das SKW mit Kristallen auf, und dann können Sie sich erst einmal um die Hauptstory kümmern. Wenn Sie zurückkommen, wird Ihnen der Profit hold sein.

Wann soll ich den Kredit zurückzahlen?

Lassen Sie sich mit der Tilgung etwas Zeit. Zahlen Sie erst, wenn Sie weit mehr als die 3.500 CR haben, damit Sie nicht wieder bei Null anfangen müssen.



Der Schlüssel zur großen Welt sind die Sonnenkraftwerke. Kaufen Sie auf der Station Energiezellen und verkaufen Sie diese wieder auf anderen Stationen.



Mit dem Navigationssystem können Sie anhand der aus dem Raster führenden Linien schnell die Sternentore orten, ohne auf der Karte nachsehen zu müssen.

Was soll ich mir in welcher Reihenfolge zulegen?

Ganz am Anfang sollte man sich um eine Laderaumerweiterung kümmern. Da man zu Beginn fast ausschließlich handelt und nur in seltenen Fällen kämpfen muß, sind Laser auch erst einmal nicht so wichtig. Kaufen Sie stattdessen lieber Schilde. Legen Sie sich anschließend schnell das Navigationssystem und anschließend den Singularitäts-Zeitverzerrungsantrieb zu, um Ihre Ausflüge zu beschleunigen.

Wo gibt es den Autopiloten?

Bei den Paraniden in Imperators Graben.

Wo gibt es das 25-MW-Schild?

Im Ausrüstungsdock der Split.

Wo ist ein Docking Computer?

Die Ausrüstungsdocks der Paraniden führen den beliebten Andockcomputer.

Wo gibt es die Hornisse?

In den Ausrüstungsdocks der Paraniden (Paranid Prime, Priesters Gnade) oder in der Raketenfabrik in Paranid Prime.

Und der Ecliptic-Projektor?

Den Projektor bekommt man im System „Wolken des Atreus" (bei der Piratenbucht).

Die Paraniden und die Split lassen mich nicht an ihren Stationen andocken!

Beide Völker stehen Ihnen zu Anfang nicht freundlich gegenüber. Um in der Gunst zu steigen, müssen Sie Feindschiffe (Piraten und Xenon) in den Sektoren dieser Völker abschießen.

Wo finde ich die Schilde?

5 MW gibt's bei Ceos Buckzoid und Firmenstolz, ebenfalls bei Paranid Prime und Imperators Graben. 25 MW bei Familie Whi und im Sektor Familienstolz.

Wo kriegt man all die Frachter her?

Wenn Sie eine Fabrik wie ein Computerwerk kaufen, müssen Sie auf der Fabrik landen. Dort können Sie dann Frachter und Raumschiffe kaufen. In Sonnenkraftwerken gibt es keine Option, Frachter zu kaufen.

Wo bekommt man die Sinza-Boost-Erweiterungen?

Im Ausrüstungsdock bei Drei Wolken kann man die Erweiterung erwerben.

Wo gibt es den 125er Schild?

Im freien Handel ist er gar nicht zu erwerben, sondern Sie erhalten ihn am Ende des Handlungsstranges als Belohnung.

Brauche ich einen Docking-Computer?

Im Prinzip nein. Sie können auch alles manuell machen. Der Docking-Computer richtet sich nicht erst lange aus, sondern Sie befinden sich nach Drücken der D-Taste direkt in der Station – das spart viel Zeit.

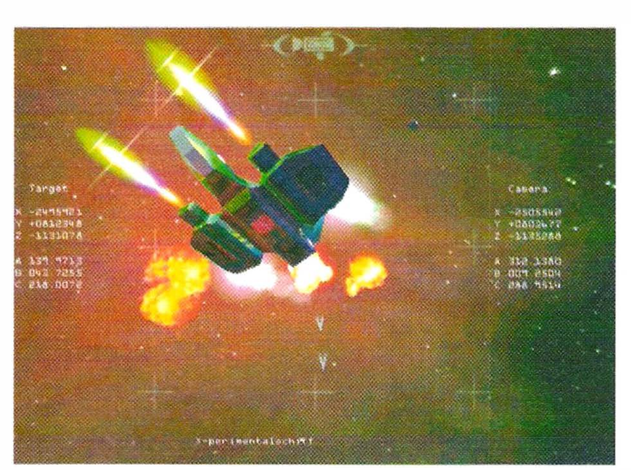
Wozu brauche ich das Digitale Sichtverbesserungssystem?

Mit dem Sichtverbesserungssystem können Sie an Objekte heranzoomen und so auch die schwer erkennenbaren Gegnerschiffe lokalisieren. Außerdem erleichtert das System zu Anfang die Navigation erheblich.

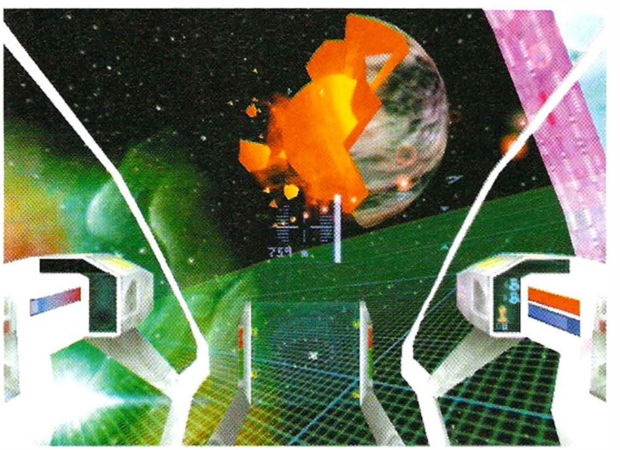
STERNENKARTE DES X-UNIVERSUMS

	0	1	2	3	4	5	6	7
0	Königstal	Rolks Reich	Königin Hügel	Menelaus Grenze	Ceos Buckzold	Teladi Profit	Familie Whi	
1	Drei Welten	Energiezirkulum	Antigone Memorial	Rolks Loch	Profitloch	Profitbrunnen	Familie Zein	
2	Wolkenbasis NW	Herons Nebel	Rotes HQ	Wolken des Atreus	Raumkraut Graben	Großer Profit	Tauruks Stolz	Familienstolz
3	Ringo Mond	Argon Prime ZERSTÖRER	Energieclinic	Feindlicher Sektor Kraftwerke	Feindlicher Sektor	Blauer Profit	Chins Feuer	Chins Wolken LOGBUCH
4	Roter Schein	Heimat des Lichts	Trantor	Feindlicher Sektor	Feindlicher Sektor	Ceos Geist	Familie Chin	
5	Wolkenb. Gonertempel	Erzgürtel	Wolkenbasis SO	Feindlicher Sektor	Feindlicher Sektor zerst. Tor	Firmenstolz	Thuruks Bart	
6	Minen des Imperators	Paranid Prime	Priesterringe	Priesters Gnade	Feindlicher Sektor	Feindlicher Sektor MO	Feindlicher Sektor	
7		Imp. Grenzbezirk	Herzogsreich	Imperators Graben				

Legende:
- Argonen
- Split
- Boronen
- Teladi
- Paraniden
- Piraten
- Werft
- Ausrüstungsdock
- Träger
- Keine Verbindung zwischen den Sektoren



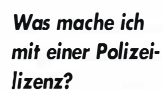
Werden Sie von vielen Schiffen gleichzeitig angegriffen, kann es schon mal sinnvoll sein, in die Externansicht zu wechseln.



Bei der „Ausfahrt" aus einer Station sollten Sie aufpassen, daß Sie nicht anecken, da dies als Kampfhandlung angesehen wird.

Was mache ich mit einer Polizeilizenz?

Als anerkannter Sheriff erhalten Sie für jeden Abschuß eine Belohnung. Lohnt sich erst später, wenn Sie problemlos Xenon vom Himmel holen. Vorsicht: Die Lizenz gilt nur für das jeweilige Volk und wird beim kleinsten Verstoß wieder entzogen.



Warum kauft niemand meine Energiezellen?

Es müssen immer sechs Kristalle in der Fabrik sein. Plazieren Sie die Fabrik in der Nähe eines Sprungtores. Es kann bis zu zwei Stunden dauern, bis die Frachter Ihre Fabrik ausfindig machen, also Geduld.

Wie kann ich Minen auf Asteroiden plazieren?

Suchen Sie sich einen Felsen, fliegen Sie bis auf einen Kilometer heran und richten Sie Ihr Schiff auf ihn aus. Nun einfach abladen!

Mit welcher Ausrüstung kann ich in den ersten Kampf ziehen?

Zwei 5-MW-Schilde und wenigstens Gammalaser sollten es schon sein.

Fliehen statt kämpfen.

Mit dem Turboboost können Sie vor jedem (!) bekannten Schiff der *X*-Galaxie flüchten, wenn es eng wird.

Was ist, wenn einem ein Wingman nicht folgen kann?

Ist er dann für immer weg? Nein, früher oder später wird er wieder bei Ihnen eintrudeln.

Wie erledige ich die Xenonschiffe?

Die längste Zeit werden Sie den Xenon ausweichen müssen. Sobald Sie jedoch stark bewaffnet (Plasmawerfer) und mit guten Schilden (2x 25 MW) ausgerüstet sind, können Sie den Kampf aufnehmen. Vorsicht: Oft versuchen die Gegner, Sie zu rammen.

Welche Waffen sind am stärksten?

Mit Gamma-Plasmawerfern ist kein Schiff vor Ihnen sicher! Nehmen Sie sich vor den Zerstörern in acht: Sie sind sehr schnell – Kollisionsgefahr!

Auch wenn man bei *X* auf eigene Faust durch das Universum rasen und sich als Geschäftsmann oder Pirat verdient machen kann, gibt es doch eine Handlung, die rund um das Spiel plaziert ist. Hier ein Überblick über die Handlung und die damit verbundenen Aufträge.

Wie geht's los?

Nach dem Sprung ins *X*-Universum wollen die Teladi Ihnen den Weg zu den Argonen erst verraten, wenn Sie den Kredit zurückgezahlt haben. Das sollte Sie erst mal nicht in Panik versetzen, denn die Argonen finden Sie auch selbst (Karte). Sind Sie bei den Argonen, wird Ihnen erklärt, daß der Zerstörer Infos zur Erde geben kann.

Wo zahlt man seine Schulden vom Spielbeginn zurück?

Im System Profitbrunnen muß man das Schiff Teladi Phoenix finden und Kontakt aufnehmen.



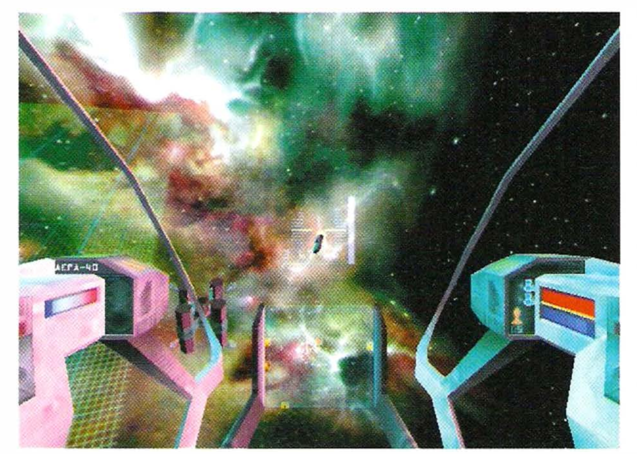
Der Commander des Zerstörers weist Sie auf die Goner hin. Sie müssen einen Goner finden, damit er Sie zum Tempel führt.



Wenn Sie einfach in den Sektor Wolkenbasis SW fliegen, finden Sie den Tempel auch von selbst.

X





Kommunizieren Sie mit allen Schiffen – so kommen Sie der Lösung des Handlungsstrangs ein gutes Stück näher.



Vorerst kein Weg zurück zur Erde: Dieses zerstörte Sternentor finden Sie im Feindsektor 4-5.

Was tun, nachdem ich mit dem Commander des Zerstörers gesprochen habe?

Beim Zerstörer spricht der Commander von den Gonern, da diese auch die Erde erwähnen würden. Also auf zu den Gonern. Diese Prediger pendeln umher (Schiffe sind auf dem Radar grün). Haben Sie einen gefunden, erwähnen Sie die Erde, und der Goner wird Sie zum Tempel führen. Sprechen Sie am Tempel mit dem Priester der Goner. Eine Zwischensequenz klärt Sie über die Geschichte der Goner und Argonen auf.

Was mache ich beim Asteroiden?

Sie müssen alle Asteroiden in Chins Wolken scannen („I" drücken, erfordert Mineralienscanner). Mit einer Rakete vom Typ Hornisse können Sie ihn vernichten und finden ein Logbuch. Nun ab zum Priester und zur Regierung der Argonen an Bord des Trägerschiffs Argon 1. Der Geheimdienstler Ban Danna kontaktiert Sie und gibt Ihnen den Auftrag, nach dem versteckten Sprungtor im Bereich der Xenon zu suchen.

Wo finde ich das alte Sprungtor?

Das Tor hängt in der Mitte des feindlichen Sektors 4-5 (siehe Karte Seite 154).

Wie kommt man lebend dahin?

Es gibt zwei Möglichkeiten, feindliche Sektoren zu passieren: Entweder kämpfen Sie sich durch oder fliegen konstant mit vollem Turbo. Sie haben dann keine Schilde, sind aber auch viel zu schnell für Ihre Verfolger.

Wie zerstöre ich die Kraftwerke der Xenon?

Holen Sie sich zunächst Unterstützung von anderen Völkern. Für jede Rasse, die bereit ist, Sie zu unterstützen, tauchen später in diesem Sektor ganze Flotten von Schiffen auf. Nachdem Sie sieben Kraftwerke zerstört haben, gibt Ban Danna den letzten und entscheidenden Auftrag: die Zerstörung des Xenon-M0-Mutterschiffs.

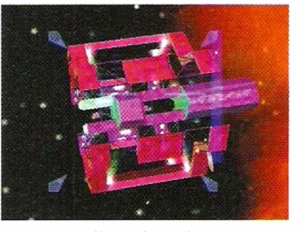
Wie erledige ich die M0?

Die M0 erledigen Sie anhand der sechs einzelnen Geschütztürme – erst dann können Sie das Schiff angreifen. Haben Sie es geschafft, müssen Sie den argonischen Träger im Argon-Prime-Sektor treffen. Dort gibt es dann eine Belohnung in Form einiger Laser und des 125-MW-Schildes.

Die Argon One wirft gar nichts ab!

Tut sie wohl, Sie können sie aber nicht mit dem Scanner erfassen. Mit dem Zoom findet man sie aber.

Thosten Seiffert/Florian Weidhase ■



In einer Schiffswerft kaufen Sie die Fabriken, die Ihnen Profit verschaffen.



Zerstören Sie erst die Geschütztürme der M0 und dann das Hauptschiff.



Unter all den Asteroiden finden Sie den einen, der das Logbuch enthält. Mit einer Hornisse „befreien" Sie es.



Im Sektor 7-2 (Familienstolz) können Sie auf diesem Ausrüstungsdock 25 MW-Schilde erwerben.

Allgemeine Spieletips

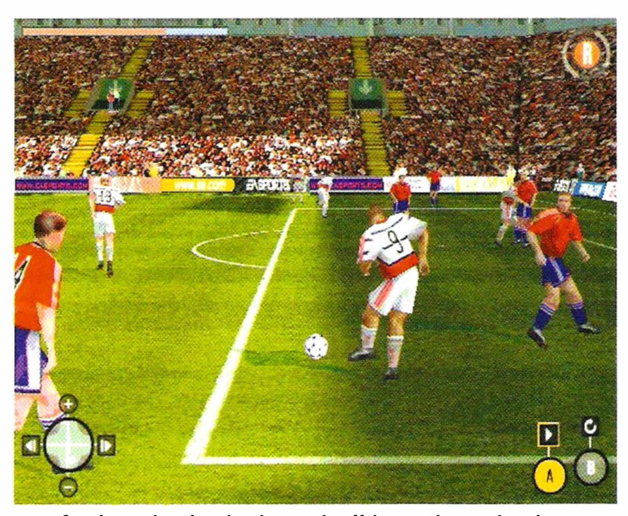
Bundesliga Stars

Die Sommerpause ist endlich zu Ende und alle Bundesliga-Fans kommen wieder in den Genuß des deutschen Profifußballs. Zum Zeitvertreib an spielfreien Tagen bietet sich Bundesliga Stars von EA Sports an. Wir geben Ihnen Tips, wie Sie mit Ihrer Lieblingsmannschaft den digitalen Fußballhimmel stürmen.

DER EINSTIEG

Erlernen Sie die ersten Tricks, wie Sie mit der neugestalteten Steuerung agieren und welchen Schwierigkeitsgrad Sie zu Beginn wählen sollten.

Als idealer Einstieg bietet sich das Training vier gegen vier an, um Tricks und Bewegungsabläufe zu erlernen. Tip: Wählen Sie zwei eigene Spieler und nur einen gegnerischen (den Torwart), um Distanzschüsse zu üben.
Anschließend starten Sie ein Freundschaftsspiel auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad. Mit den Bayern (oder Dortmund) spielen Sie gegen Ulm oder Unterhaching. Die Steuerung wurde ein wenig geändert, weshalb sich auch *FIFA*-Veteranen erst einmal einige Minuten einleben müssen.
Als Fan der *FIFA*-Reihe wird man sich jedoch schnell an das leicht veränderte und actionlastigere Spielgefühl gewöhnt haben und kann eigentlich gleich zu Beginn zur mittleren Spielstufe wechseln, da ansonsten das Siegen wirklich zu leicht fällt.
Wählen Sie als Neuling eine 4-4-2-Taktik und stellen Sie dabei einen Abwehrspieler leicht zurück, daß er wie ein Libero fungiert und Sie so nicht in Konter laufen. Mehr zu einzelnen Taktiken finden Sie weiter unten.
Haben Sie Ihre ersten Spiele gespielt, suchen Sie sich Ihre Lieblingsmannschaft heraus und beginnen Sie Ihre erste Saison. Passen Sie vor dem Eröffnungsspiel die Taktik Ihrem Geschmack und unseren Tips an (siehe unten) und wählen Sie die stärkste Aufstellung (auf die Sternangaben achten). Los gehts!



Ein Paß in den Rücken der Abwehr ist sehr effektiv, auch wenn hier der CPU-Mitspieler noch nichts von seinem Glück weiß.

DEFENSIVE/OFFENSIVE

Angriff ist bekanntlich die beste Verteidigung, aber wie soll ich in der Offensive agieren?

Wer viel vor dem gegnerischen Tor „rumhängt" (mit Ball, versteht sich), läuft weniger Gefahr, daß seine Abwehrspieler Mist bauen. Also: Offensive ist auch hier die beste Verteidigung, stellen Sie aber nur bei bestimmten Spielsituationen (siehe Taktik) zu viele Offensivkräfte auf (ein 2-4-4-System zum Beispiel), da sich sonst die Gefahr, gefährlichen Kontern zu erliegen, drastisch erhöht. Bei nur zwei Abwehrspielern haben Sie oft keine Chance gegen einen starken Gegenspieler.
Im Angriff lohnen sich Distanzschüsse kaum. Frühestens ab der 16-Meter-Grenze sollten Sie einen „Knaller" wagen.



Vorsicht vor Rückpässen zum Goalie! Da ein solcher Paß nicht immer genau in seinen Fuß gespielt wird, sind Eigentore wieder verstärkt möglich.



Mit einer Grätsche kommen Sie sicher an den Ball – wenn Ihnen der Schiedsrichter nicht einen Strich durch die Rechnung macht.



Üben Sie Distanzschüsse im Training. Ist der Balken rot, wird der Schuß zu stark werden und übers Tor fliegen.



Schwächen der CPU: Stellen Sie immer einen Spieler zusätzlich in die Mauer, da der Computer den Mauerbau immer noch nicht beherrscht.

Meine Abwehrspieler erschöpfen im Spiel sehr stark beim Versuch, den Gegner zu stellen. Wie kann ich Kräfte sparen?

Vermeiden Sie es, einem Angreifer mit einem Ihrer Abwehrspieler über viele Meter zu verfolgen (außer bei einem Konter). Wechseln Sie statt dessen lieber zu einem anderen Abwehrspieler. So sparen Sie a) Kraft, und b) ist ein frontaler Abwehrversuch immer der erfolgreichere.
Ist einer Ihrer Spieler stark erschöpft (dies sehen Sie neben seinem Namen), sollten Sie auf jeden Fall auswechseln. Auch ein spielerisch schwächer Spieler wird sich besser schlagen, als ein stark ermüdeter.
In den Einstellungen können Sie den Computer anweisen, die Trainerfunktion zu übernehmen (also für Sie auszuwechseln). Davon sollten ambitionierte Spieler allerdings die Finger lassen, denn der Computer wechselt nicht immer sinnvoll aus. Stark ausgelaugte Spieler sollten Sie also lieber selber in die Kabine schicken, bevor der PC Ihr Wechselkontingent mit unnützen Wechseln ausschöpft.

Sturm-und-Drang-Periode: Mit welchen Tricks komme ich an den Abwehrspielern vorbei?

Natürlich können Sie auch bei *Bundesliga Stars* ausgiebig die Trickfunktion auf dem Gamepad nutzen, doch die Effektivität hält sich diesmal dabei deutlich in Grenzen, da man bei einem solchen Dribbling nur wenig Raum gewinnt. Besser ist es, mit der Sprinttaste einem Gegner davonzulaufen. Sprinten Sie nicht die ganze Zeit, sondern erst, wenn der Gegner schon kurz vor Ihnen ist. Ebenfalls effektiv ist ein Richtungswechsel beim Sprint. So laufen Sie fast jedem Spieler davon. Vor einem Tackling des Gegners können Sie auch die Schußtaste betätigen, denn so provozieren Sie Fouls des Gegners. Schwalben kann man übrigens nicht mehr machen.



Aus einem Befreiungskopfball entsteht hier ein Konter. In Sachen Kopfball sind Sie den CPU-Kickern meist überlegen.

Beim Versuch, den Ball zu klären, schieße ich immer den Gegner an. Was kann ich dagegen tun?

Versuchen Sie gegen starke Gegner auf keinen Fall im Strafraum zu tändeln, sondern „hauen" Sie die „Kirsche" lieber weit aus dem Strafraum heraus. Bei *Bundesliga Stars* ist es oftmals schwierig, den Ball gefahrlos aus dem Strafraum zu schlagen, wenn vor Ihnen noch einige Stürmer (oder eigene Spieler) postiert sind. Einen langen Befreiungsschlag machen Sie am besten, wenn Sie einen oder zwei Schritte vom Gegner wegstehen. Steht er Ihnen auf den Füßen, machen Sie vor dem Schuß eine Rechts- oder Linksdrehung (Achtung, Querschläger-gefahr).
Auch Kurzpässe sind ein wenig schwieriger geworden. Steht ein Gegner direkt vor Ihnen, so war es bei *FIFA 99* noch möglich, trotzdem einen Paß zum Mitspieler zu bringen. Bei *Bundesliga Stars* ist das jetzt anders, ein solcher Versuch führt – wie in der Realität – unweigerlich zum Fehlpaß. Stehen Sie also direkt vor einem Gegenspieler, vermeiden Sie einen Paß und dribbeln (oder sprinten) Sie lieber davon, ehe Sie passen.

Wie erobere ich den Ball am besten, ohne meine Spieler vom Schiri vorzeitig durch eine rote Karte in die Kabine schicken zu lassen?

Es gibt wieder zwei Möglichkeiten, den Ball zu erobern: das Stochern und das Grätschen. Gleich zu Beginn eines Spiels sollten Sie das Grätschen ein oder zweimal ausprobieren, um zu sehen, wie der Schiedsrichter reagiert. Pfeift er nicht und handelt es sich damit eher um den blinderen Typus der Männer in Schwarz, sollten Sie die Grätsche als probates Mittel, den Ball zu bekommen, des öfteren auspacken. Die

Chancen, so an den Ball zu kommen, sind hierbei größer.
Bei „pingeligen" Schiris kann gehäuftes Grätschen jedoch zu einer Kartenflut führen. In diesem Fall müssen Sie sich auf die Stochertechnik verlassen. Laufen Sie dazu seitlich in den Gegner und stochern Sie. Haben Sie den Ball, sprinten Sie aus der Gefahrenzone.
Müssen Sie einen aufs Tor stürmenden Spieler entschärfen, ist die Grätsche meist die sicherste Möglichkeit (nur vor dem 16-Meterraum anwenden, sonst Strafstoß).

Was tue ich, wenn ich in aussichtsreicher Position den Ball habe?

Es gibt viele Möglichkeiten, ein Tor zu erzielen. Laufen Sie alleine auf den Goalie zu, müssen Sie unbedingt immer einen kleinen Schlenker in Ihren Lauf einbauen (am besten kurz vor ihm), denn nur so läßt er sich in die Irre führen, und Sie können einschießen. Tun Sie das nicht, schießen Sie ihn sehr oft an. Laufen Sie auch nicht zu weit auf den Torwart zu, denn die CPU-Torhüter stürzen sich todesmutig auf Ball und Füße und vereiteln so Großchancen.
Ebenfalls sehr vielversprechend ist die Taktik, kurz vor dem Tor noch einen Querpaß auf einen besser postierten Mitspieler zu schlagen, der den Ball dann per One-Timer in die Maschen drischt.

Ist das Flügelspiel wieder der Schlüssel zum Sieg?

Ein klares Ja! Wie schon bei den diversen anderen *FIFA*-Games ist ein langer Flügellauf der ideale Weg, ein Tor zu erzielen. Mit einem schnellen Außenstürmer (unbedingt in der Aufstellung auf die Speed-Werte achten und den Spieler ganz an die Außenlinie postieren) wetzen Sie die Außenlinie entlang, biegen erst kurz vor der Torauslinie nach innen und schlagen entweder a) einen langen hohen Paß in Richtung Elfmeterpunkt, wo einer Ihrer Stürmer per Kopf einnicken kann oder b) spielen einen Flachpaß in den Rücken der Abwehr.
Ganz Verwegene probieren es auch immer wieder einmal mit Direktschüssen aus spitzem Winkel. Bei Bundesliga-Stars endet ein ungünstiger Winkel meistens damit, dass der Torwart den Ball „so eben" (aber immer wieder) mit den Finger zur Ecke lenkt.



In der Mitte wartet der Stürmer schon auf die Flanke. Die Anzahl der Kopfballtore kann sich in Bundesliga Stars sehen lassen, und deshalb sollten hohen Flanken ein probates Mittel sein, um den Gegner schachmatt zu setzen.

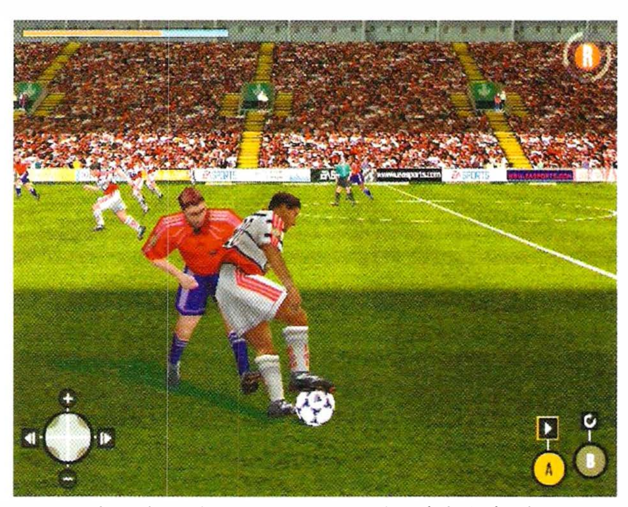
Der Computer grätscht wie wild, und ich verliere immer wieder den Ball. Wie komme ich in den gegnerischen Strafraum?

Ein Problem bei *Bundesliga Stars* ist, daß man im Gegensatz zu *FIFA 99* kein vernünftiges Spiel in Ruhe aufbauen kann, da der Gegner sehr schnell anrennt und alles insgesamt mehr auf Action betont ist. Gegen die wilden Grätschen des Computers helfen viele, viele Kurzpässe. So überbrückt man das Mittelfeld zwar eher langsam, doch die Grätschen des Gegner, rasen oft ins Leere. Die Gefahr eines Fehlpasses ist allerdings hoch, weshalb ein ausgiebiges Training der Kurzpässe wichtig ist.

Der Torwart: Hält er auch, was er verspricht?

Die Torhüter sind zwar stark, machen aber im Gegensatz zu *FIFA 99* wieder mehr dumme Fehler. So ist es wieder möglich (wie zu seligen *FIFA 96*-Zeiten), dem Torhüter vorzugaukeln, daß man als Stürmer von ihm wegläuft. Der Dumme wird dann einen schlechten Abschlag an den Rücken des Stürmers ballern, und mit etwas Glück trudelt das Leder dann ins Gehäuse.


Wenn Sie mit einer offensiven Aufstellung spielen, kann Sie eine solche Szene schon in Angst und Schrecken versetzen. Der Stürmer bekommt den Ball, während die Abwehrspieler im Vorwärtsgang sind.


Mit einem der vielen Tricks bestehen Sie im Zweikampf, doch oftmals ist ein schneller Spieler ohne große Tricks wesentlich effektiver im Zweikampf und huscht dem Gegner einfach davon.



Eine 4-3-3-Taktik bietet eine ausgewogene Mischung aus Abwehr und Angriff. Stellen Sie die Außenstürmer weiter raus und zwei Abwehrspieler als eine Art Doppel-Libero weiter nach hinten.



Eine Kontertaktik, die man anwenden sollte, wenn man Mitte der zweiten Halbzeit mit einem Tor Vorsprung führt. Gegen spielstarke Teams wie Bayern München können Sie auch mal von Beginn an so antreten.

Auch bei Rückpässen sollten Sie wieder vorsichtig sein, denn die Spieler schießen nicht immer gerade zum Torwart, so daß Eigentore wieder möglich sind. Ansonsten sollten Sie bei offensiv eingestellten gegnerischen Teams kurze Abwürfe Ihres Torhüters vermeiden.

DIE TAKTIK

Wann wähle ich welche Taktik aus? Unsere kleine Taktikschule hilft dem ambitionierten PC-Trainer, sein Team richtig einzustellen.

Zu Spielbeginn empfehlen wir gegen mittelstarke Mannschaften eine 4-3-3-Taktik (siehe Bild oben), da man so eine ausgewogene Mischung auf dem Feld stehen hat. Wählen Sie in der Aufstellung für die Außenpositionen stets die schnellsten Spieler, während der Mittelstürmer ruhig behäbig sein darf, wenn er denn ein „Kopfballungeheuer" ist. Außenstürmer müssen zudem gute Paßwerte haben, um den Ball an den Mann zu bringen.
Wenn Sie eine knappe Führung über die Runden bringen wollen, sollten Sie eine 5-4-1-Taktik wählen, wobei Sie den Stürmer weit nach vorne stellen müssen. Zwei der fünf Abwehrspieler können Libero-like weiter hinter den anderen plaziert werden. Da ein echtes Abseitsstellen nicht möglich ist, bringt eine Kette nichts ein. Zumindest auf dem PC bleibt der Libero also unumstritten. Stellen Sie zwei der vier Mittelfeldspieler weit nach außen, um sie im Konterfall als Außenstürmer „mißbrauchen" zu können. Haben Sie den Ball erobert, spielen Sie lange Pässe in die Spitze. Gegen starke Teams wie Bayern München können Sie diese Taktik auch von Beginn an spielen, gehen damit aber das Risiko ein, über die gesamte Spielzeit in der eigenen Hälfte eingeschnürt zu werden. Sie werden feststellen, daß der Computer, sobald er zurückliegt, alles nach vorne wirft – ein gefundenes Fressen für Ihr Team.

Geeignete Taktik, um einen Rückstand aufzuholen.

Sie liegen zurück und „blasen" zur Aufholjagd? Stellen Sie ein 4-2-4-System ein, wobei Sie die zwei Außenstürmer etwas weiter nach hinten stellen als die Mittelstürmer, so daß Sie im Mittelfeld schneller aushelfen können. Versuchen Sie es nicht mit der Brechstange, sondern bis zuletzt mit durchdachten Flügelläufen und/oder Kurzpässen. Die 4-2-4-Taktik können Sie auch anwenden, wenn Sie merken, daß Sie gegen schwache Teams viel Platz im Mittelfeld haben.
Noch zehn Minuten zu spielen und es tut sich einfach nichts in Sachen Ausgleich? Gehen Sie (nur dann) aufs Ganze und stellen Sie eine 3-2-5-Taktik aufs Feld, wobei die Stürmer nicht alle auf einer Linie stehen sollten.
Im Falle einer roten Karte gegen Ihr Team ist ebenfalls eine Umstellung hilfreich. Stellen Sie auf 4-3-2 um, wobei im Sturm ein Außenstürmer und ein Mittelstürmer stehen sollten. Stellen Sie spätestens jetzt einen Abwehrspieler hinter die anderen.

DAS STERNE-SYSTEM

Welche Fähigkeiten meiner Spieler soll ich denn als erstes ausbauen?

Nehmen Sie sich zu Beginn maximal zwei Spieler heraus – am besten die beiden mit den höchsten Sternwerten. Bauen Sie nach jedem Spiel einen oder beide Spieler weiter aus. Lassen Sie die anderen erst einmal links liegen. Vornehmlich sollten Sie einen Mittelfeldspieler auswählen, ein Stürmer tut's auch. Abwehrspieler zu schulen macht erst später Sinn, da Angriff die beste Verteidigung ist.
Haben Sie nach einer Weile einen oder zwei komplett ausgebaute Spieler, können Sie bis zur mittleren Stufe durch den gezielten Einsatz dieser Stars fast jeden Gegner schlagen.
Schulen Sie als erstes die Schußkraft Ihres Spielers. Im gleichen Maße sollten Sie die Schnelligkeit (das wichtigste Merkmal, um mit einem Spieler ganze Partien zu gewinnen) und vor allem Ausdauer weiterentwickeln. Es nützt Ihnen nichts, wenn Sie den schnellsten Spieler auf dem Platz haben, er aber nach zwei Sprints erschöpft ist. Also immer ausgewogen Sterne verteilen.

Wenn Sie zwei komplette Starspieler haben, sollten Sie sich den Torwart vornehmen.
Sie können auch an mehreren Spielern gleichzeitig „arbeiten". Dann müssen Sie allerdings sehr ausgewogen die Sterne verteilen – bei einem Außenstürmer beispielsweise in Schnelligkeit und Paß, beim Mittelstürmer im Kopfball und Schuß etc.
Auch wenn Ihre Mannschaft deutlich weniger Gesamtsterne (stehen neben dem Teamnamen) aufweist als der Gegner, können Sie mit zwei überragenden Spielern bestehen. Erst wenn es in der höchsten Spielstufe gegen die überragenden Bundesligateams wie Bayern München geht, sollte Sie darauf achten, daß Sie keine ausgesprochenen Schwachpunkte mehr in den einzelnen Mannschaftsteilen haben. Unter 75 sollten die Werte der Spieler dann auf keinen Fall mehr liegen.
Wenn Sie auf der Transferliste einen Spieler gefunden haben, der gute Werte hat, sollten Sie einen Ihrer schlechtesten gegen ihn „austauschen". Zwar müssen Sie in der Regel Sterne drauflegen, doch das ist meist immer noch besser und günstiger, als den schwachen Spieler mit Sternen aufzubauen.

TAKTIKEN GEGEN JEDE BUNDESLIGAMANNSCHAFT

Wolfsburg Gegen das 5-3-2-System der Wölfe können Sie ruhig mit vier Stürmern antreten, da die Mannschaft sehr defensiv agiert. Versuchen Sie es durch die Mitte, weniger über außen. Achten Sie auf Akpoborie!

Bayern Ein unglaubliches Kurzpaßspiel charakterisiert die Bayern auch auf dem PC. Spielen Sie auf Konter oder mit 4-3-3. „Tackeln" Sie aggressiv, um das Kurzpaßspiel zu unterbinden.

1860 München Nur zwei Stürmer im Team, versuchen Sie es hier einmal mit 3-4-3.

Leverkusen Eine starke Mannschaft, die in Emmerson einen echten Star hat. Achten Sie auf seine Dribblings und kicken Sie mit exzessivem Flügelspiel.

Bielefeld Eine offensive Aufstellung mit maximal drei Stürmern kann gegen das 4-4-2 der Bielefelder zum Erfolg führen. Das Team hat keinen herausragenden Spieler.

Rostock 3-5-2 spielt Hansa, also sollten Sie mit drei Stürmern gegen die drei Abwehrspieler antreten. Probieren Sie einmal ein 3-4-3-System aus.

Bremen Werder kommt oft mit vier Stürmern, also verlassen Sie sich auf Ihre starke Abwehr. Stellen Sie eine Kontertaktik à la 4-4-2 oder 5-4-1 auf.

Stuttgart Balakov ist der Mann beim VfB. Stehen Sie ihm auf den Füßen, er ist der stärkste der Stuttgarter, die mit 3-5-2 antreten und so Ihre Abwehr eigentlich nicht allzu stark fordern. Spielen Sie lange Bälle.

Hertha Auch mit 3-5-2 unterwegs. Setzen Sie alles auf Ihre Außenstürmer.

Dortmund Eine insgesamt starke Mannschaft. Die Dortmunder spielen 3-5-2, setzen Sie deshalb die oben beschriebene 4-3-3-Taktik entgegen. Achtung vor Santos!

Freiburg Schwer zu knacken ist die 5er-Abwehr von Freiburg. Durch Baya haben Sie zudem einen spielstarken Mittelfeldspieler. Sie sollten ein breites Mittelfeld aufbieten und nur zwei Stürmer, damit das Mittelfeld den Sturm ergänzt.

Duisburg Drei Stürmer beim MSV, also vier Abwehrspieler bei Ihnen, ansonsten gewohnt offensiv spielen.

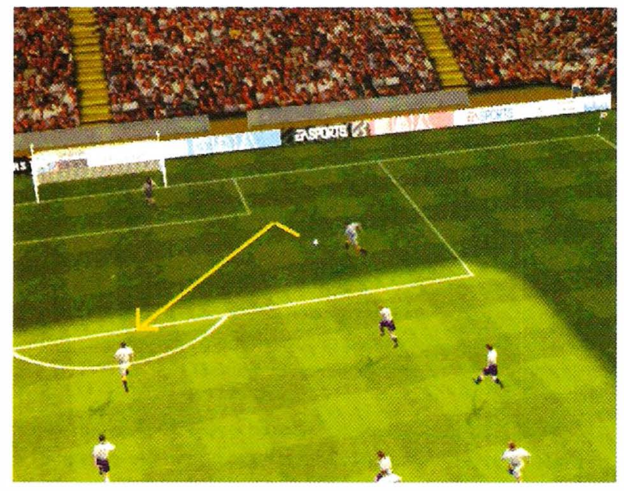


Auf Wunsch kommt der Goalie auch per Knopfdruck wieder aus seinem Gehäuse heraus. Hier kann er jedoch Salous Treffer nicht verhindern.



Checken Sie zu Spielbeginn durch einige Attacken aus, wie hart der Schiri drauf ist. Zieht er bei Grätschen sofort gelb, sollten Sie nur noch stochern, um nicht – wie hier – eine rote Karte zu kassieren.





Ein sicheres Tor: Spielen Sie immer den besser postierten Mitspieler an, wenn Sie auf Torejagd gehen wollen (gelber Pfeil).



So wird das nichts: Kirsten schießt aus klassischem schlechten Winkel. Aus dieser Position gibt es fast immer Ecke.

Unterhaching 5-3-2, also treten Sie gegen den Neuling mit vier Stürmern an. Spielen Sie lange Pässe, da die Hachinger recht weit vorn postiert sind.

HSV Technisch stark und gutes Paßspiel. Das 3-5-2-System bezieht oft den Torwart mit ins Spiel ein. Stellen Sie sich offensiv und wechseln Sie oft die Seiten.

Ulm Ein armer Angreifer will Ihnen den Garaus machen, zudem dribbelt das Team schwach. Mit 3-3-4 hauen Sie Ulm die Hütte voll.

Kaiserslautern Haben in Petterson den stärksten Mann, spielen viel durch die Mitte und lassen Ihnen dafür aber auch recht viel Platz. Schlagen Sie sie mit ihren eigenen Mitteln und spielen Sie durch die Mitte.

Frankfurt Defensiv, haben aber mit Salou einen starken Angreifer im Team. Spielen Sie auf jeden Fall mit drei Stürmern gegen das 4-4-2 der Hessen.

Schalke Stevens sei Dank spielen auch die Knappen im PC sehr defensiv und langweilig. Das 5-3-2 knacken Sie nicht über die Flügel, sondern eher durch Kurzpässe und Sololäufe durch die Mitte.



Die Schnelligkeit oder die Schußkraft sollten als erstes ausgebildet werden.

DIE STANDARDSITUATIONEN

Kurze oder lange Ecke, das ist hier die Frage! Was ist effektiver?

Beides kann effektiv sein. Die Ecke ist auch diesmal der sicherste Weg, einen Treffer zu erzielen. Schlagen Sie den Ball knapp vors Tor. Im Getümmel entsteht oft ein Treffer, ansonsten gibt es fast immer eine weitere Ecke. Ob hoch oder flach, ist dabei recht gleichgültig. Alternativ können Sie auch einen kurzen Paß vor das Tor schlagen, wenn dort einer Ihrer Spieler steht. Er wird dann ausnahmsweise auch aus der kurzen Ecke treffen.

Meine Freistöße fliegen immer gen Himmel. Wie time ich richtig und welche Varianten sind sinnvoll?

Freistöße sind nicht leichter geworden bei *Bundesliga Stars*. Sie können nicht mehr richtig zielen, doch durch die Stellung Ihres Spielers zum Ball geben Sie die grobe Richtung an. Jetzt kommt es auf den Schwung an. Stehen Sie rund 20 bis 25 Meter vor dem Tor, darf der Balken maximal bis ins Orange reichen, ansonsten segelt der Ball übers Tor. Andererseits muß er im Roten sein, wenn Sie an der Mittellinie sind. Ein langer Schuß von dort wird oft von einem Stürmer aufgenommen und verwandelt – also immer mal ausprobieren.
Versuchen Sie bei einem Freistoß auch mal die Kurzpaßvariante. Passen Sie zu einem Mitspieler vor oder in der Mauer und versuchen Sie von dort zu vollstrecken. Alternativ können Sie den Ball auch sofort wieder zurückpassen, so schaffen Sie Verwirrung in der Abwehr. Freistöße von der Seite sollten Sie immer als Flanken in den Strafraum schlagen oder per Kurzpaß an den kurzen Pfosten spielen.

Ist ein Einwurf ein Vor- oder ein Nachteil?

Auch wenn es in manchen Situationen nicht so aussieht: Ein Einwurf ist ein Vorteil. Die Spieler können sehr weit werfen. Stellen Sie sich den Spieler, den Sie anwerfen wollen, in Position. Sie können ihn auch weit in den Strafraum rücken, gedeckt wird er dabei von den CPU-Spielern nicht. Deshalb sollten Sie einen angewählten Spieler stets verrücken, da der PC diesen Spielern nicht folgt.

Thorsten Seiffert ■

Profitips

Dungeon Keeper 2

Die dunklen Verließe und bösen Kreaturen von Dungeon Keeper 2 lassen der Spielergemeinde keine Ruhe. Bei uns haben sich tonnenweise Tips zu diesem Titel angehäuft. Die besten Kniffe, Cheats und Eastereggs finden Sie auf diesen zwei Seiten.

Unendlich Mana

In späteren Levels können Sie Tempel bauen. Hin und wieder wird eine Kreatur den heiligen Ort besuchen und beten. Je mehr gebetet wird, desto mehr Mana gibt es. Da die Geschöpfe aber auch arbeiten, essen und schlafen wollen, beten sie nie sehr lange. Da helfen Skelette weiter: Anspruchslos, wie Untote nun einmal sind, beten sie ohne Unterbrechung und sorgen für einen stetigen Manastrom. Werfen Sie einfach jede Menge Skelette zum Beten in den Tempel – und Sie haben nie wieder Manaprobleme.

Neue Kreaturen – völlig kostenlos!

Schwarze Engel der Stufe 10 sind an und für sich schon furchterregende Geschöpfe. Mit nur einer dieser Kreaturen können Sie jedoch nahezu unendlich viele weitere Monster kreieren. Gehen Sie mit dem Engel eine Symbiose ein und zaubern Sie Skelette. Diese Untoten verschwinden normalerweise nach kurzer Zeit wieder. Wenn Sie die Skelette jedoch rechtzeitig im Tempel opfern, bekommen Sie eine neue Schwarze Elfe (2 Skelette = 1 Schwarze Elfe). Das Spielchen läßt sich natürlich nach Belieben weitertreiben: Aus zwei Schwarzen Elfen entsteht im Tempel ein Troll, aus zwei Trollen ein Zauberer.

Die Wege in den Dungeon

Bedenken Sie: Helden und feindliche Kreaturen suchen sich nicht unbedingt den einfachsten Weg, sondern den „offenen". Ihre Widersacher gehen also eher lange, verschlungene Gänge entlang, als sich direkt in einen Ihrer Räume zu graben. Diese Tatsache können Sie sich zunutze machen, indem Sie als äußere Verteidigung einen Korridor um Ihr Reich bauen. Die Vorteile: Sie können den langen Weg mit Türen und Fallen spicken und haben ausreichend Zeit, um Gegner rechtzeitig zu bekämpfen oder hinter den Feinden eigene Kreaturen abzuwerfen.

Wer anderen eine Grube gräbt ...

Fallen werden in *Dungeon Keeper 2* nur allzu häufig unterschätzt! Viele Spieler haben schlechte Erfahrungen mit diesen passiven Verteidigungswaffen gemacht, weil die Hindernisse oft ungünstig plaziert sind und schnell vom Feind vernichtet werden. Die richtige Kombination ist der Schlüssel zum Erfolg. Versuchen Sie stets, eine Falle durch eine andere zu schützen. Entdeckt der Gegner eine Falle, wird er diese angreifen. Da man Wächterfallen aus großer Entfernung sieht, sollten Sie diese mit anderen, versteckten Fallen und mit Barrikaden schützen. Beispiel: Ei-

CHEATS

WARNUNG: Die Cheats können zwar hin und wieder hilfreich sein, aber dämpfen den Spielspaß enorm! Wir empfehlen daher ausdrücklich, die Cheats nur dann anzuwenden, wenn Sie selbst mit der Komplettlösung partout nicht weiterkommen.
Vor jeder Eingabe im Spiel die Tastenkombination [Strg] + [Alt] + [c] drücken und dann den gewünschten Cheat inklusive Leerzeichen eingeben.

Cheat	Wirkung
now the rain has gone	Deckt die Karte auf
i believe its magic	Alle Zaubersprüche
this is my church	Alle Räume
fit the best	Alle Fallen und Türen
show me the money	Zaubert Gold herbei
feel the power	Alle Geschöpfe steigen auf Stufe 10 auf
do not fear the reaper	Die Mission ist gewonnen



Skelette brauchen weder Nahrung noch Schlaf. Im Tempel beten sie daher unentwegt und sorgen für Mananachschub.



Der Schwarze Engel kann auf Stufe 10 Skelette herbeizaubern – opfern Sie die kurzlebigen Geschöpfe im Tempel.



ne Reihe Wächterfallen schießt schon frühzeitig auf die Feinde – in kleinen Ausbuchtungen plazierte Blitzfallen und eine Reihe Stachelfallen schützen wiederum die Kanonen. Ein derartig aufgebautes Bollwerk ist um Längen besser als vereinzelte Fallen, die schnell zerstört werden.

Kleingeld

Ihre Imps sind eifrig und nicht ganz dumm. Um effizienter zu arbeiten, rennen die kleinen Racker erst dann zum Dungeon-Herz oder in eine Schatzkammer, wenn der Rucksack randvoll mit Gold beladen ist. So kann es aber passieren, daß Ihre Helfer nach Versiegen der Goldadern mit halbvollen Beuteln anderen Arbeiten nachgehen. Sollten Sie in Geldnot geraten und keine Goldvorkommen mehr haben, werfen Sie einfach Ihre Imps direkt in eine Schatzkammer, damit sie ihre Taschen leeren. Oft kommt dabei ein kleines Vermögen zusammen.

Raumeffektivität

Bekannterweise werden einige Räume durch verstärkte Wände noch effektiver. In Bibliotheken erscheinen weitere Bücherregale, in der Folterkammer neue Maschinen und zusätzliche bewegliche Ziele im Trainingsraum. Damit ein zusätzlicher Arbeitsplatz entsteht, bedarf es wenigstens dreier Mauerstücke. Je ein neuer Platz entsteht bei zwei weiteren Mauerstücken (5, 7, 9 etc.). Hat man zum Beispiel eine Bibliothek im Maß 5x5, sollte man den Eingang auf keinen Fall in die Mitte legen, da so ein Arbeitsplatz verlorengeht. Ist der Eingang genau in der Mitte, sind links und rechts nämlich nur je zwei Mauerstücke und dementsprechend kein neues Regal.

TEMPELREZEPTE

Opfer 1	Opfer 2	Opfer 3	Ergebnis
Mönch	Mönch	Mönch	Kiste: Mana-Bonus
Zwerg	Zwerg	Eiserne Jungfrau	Kiste: Sichern
Teufler	Dunkle Elfe	Zauberer	Kiste: Imp erschaffen
Schwarzer Ritter	Zauberer	Glühwürmchen	Ein Imp

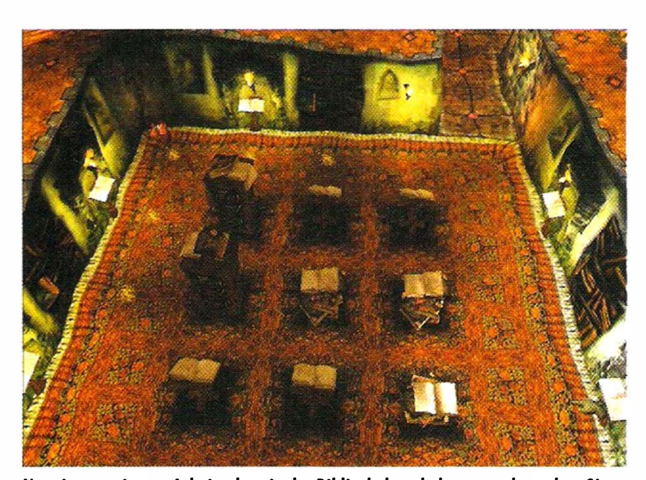
Die Opfer müssen in der richtigen Reihenfolge und schnell hintereinander in das Tempelbecken geworfen werden. Da grundsätzlich die zuletzt aufgehobene Kreatur als erstes wieder abgeworfen wird, empfiehlt es sich, die Geschöpfe in umgekehrter Reihenfolge aufzunehmen. Beispiel: Sie wollen die Kiste „sichern" (verstärkt alle Wände im Dungeon) erschaffen. Nehmen Sie aus der Kreaturenliste eine Eiserne Jungfrau und dann zwei Zwerge auf. Wenn Sie nun mit den drei Kreaturen in Ihrer Hand über den Tempel gehen, werden sie in der richtigen Reihenfolge abgeworfen!

Die Happy-Hexen-Hour und der Neumond-Level

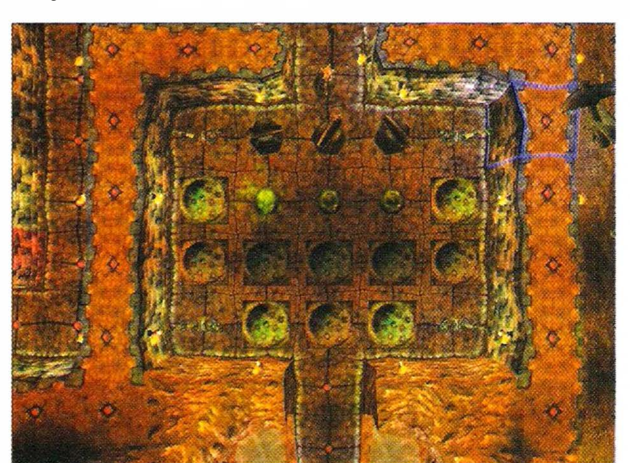
Die Designer von Bullfrog haben Sinn für schwarzen Humor und nutzen gleich zwei Gruselklischees aus: die allseits bekannte „Geisterstunde" und den Neumond. Zur Geisterstunde von Mitternacht bis 1 Uhr früh kosten alle Zaubersprüche nur die Hälfte und werden auch deutlich schneller erforscht. Wer sich nicht die Nächte um die Ohren schlagen will, stellt einfach die Windows-Systemzeit vor dem Spiel auf kurz vor Mitternacht. Wichtig: Der Tageswechsel muß während des Spiels stattfinden. Sobald es Mitternacht schlägt, ist dann Happy-Hexen-Hour.

Startet man ein Spiel an einem Tag mit Neumond, ist ein zusätzlicher Level spielbar. Auch hier hilft die Systemzeit weiter: Stellen Sie einfach das Datum auf einen Neumondtag – zum Beispiel den 13. Juli 1999 – ein. Auf der Landkarte erscheint dann ein schwarzer Mond, der den Zugang zu dem Bonuslevel ermöglicht.

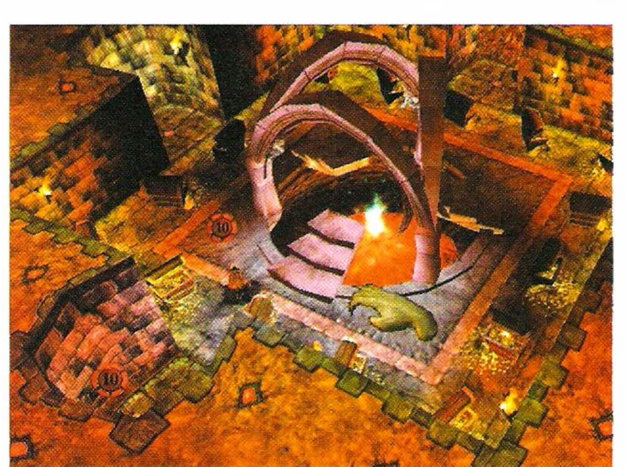
Florian Weidhase ■



Um einen weiteren Arbeitsplatz in der Bibliothek zu bekommen, brauchen Sie wenigstens drei verstärkte Mauerstücke.



Geschickt kombinierte Fallen schützen sich gegenseitig. Durch dieses Bollwerk kommt so schnell kein Gegner.



Ein prall mit Gold gefülltes Dungeonherz und Imps auf Stufe 10? Die Cheats machen es möglich!

Allgemeine Spieletips

Hidden & Dangerous

Bei Hidden & Dangerous übernehmen Sie das Kommando über eine handvoll Elitesoldaten. Auf vier Seiten geben wir Ihnen allgemeine Tips damit Sie die komplexen und schwierigen Missionen besser bestehen können. Eine Übersicht aller Soldaten mit ihren Werten erleichtert die Söldnerwahl.

Sind Verluste tragbar?

Als guter Befehlshaber sollten Sie Verluste möglichst vermeiden. Vier Teammitglieder pro Mission stellen nicht gerade eine Streitmacht dar, darum ist jeder Kämpfer Gold wert. Da ohnehin die Faustregel gilt, nur die besten Soldaten auf einem Feldzug einzusetzen, sollten Sie es sich lieber zweimal überlegen, ob der Verlust eines Top-Soldaten den eventuellen Missionserfolg rechtfertigt.

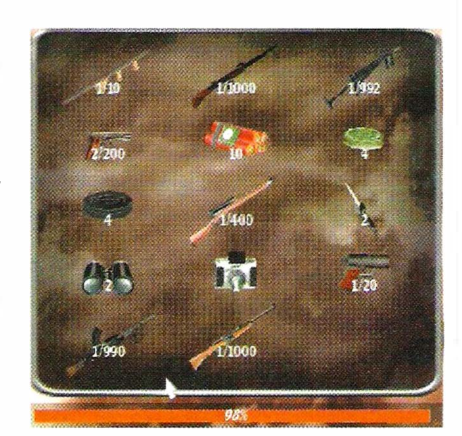
EINSATZWERKZEUG

Was kommt alles mit?

Der nächste gut zu überlegende Schritt in der Kampagnenplanung ist die Auswahl des Truppenequipments. Dabei kann die Tragebelastung ruhigen Gewissens bis ans Limit ausgereizt werden.

Kampagnenbeginn

Es ist ratsam, die Ausrüstung möglichst vielseitig zusammenzustellen, um nicht unvorbereitet mit überraschenden Aufgaben konfrontiert zu werden. Von jedem Gewehrtyp sollte ein Exemplar mitgeführt werden, nicht daß bei einer späteren Aufklärungsmission lediglich Maschinenpistolen zur Verfügung stehen und der Heckenschütze sich traurig nach seinem Scharfschützengewehr sehnt.



Eine typische Kampagnenausrüstung. Auf Granaten wurde bewußt verzichtet, da diese in der Regel zur Genüge von gegnerischen Soldaten erbeutet werden können. Auch die Zahl der Pistolen kann minimiert werden.

Automatisierung

Die computergenerierte Ausrüstung ist zwar recht brauchbar, allerdings wählt der PC manchmal zu viele Granaten und dafür zu wenig Munition aus. Ebenfalls negativ fiel im Testspiel die manchmal merkwürdige Waffenzuweisung des Computers auf. Nicht selten wurde z. B. das Scharfschützengewehr einem wesentlich schlechteren Soldaten zugewiesen, obwohl ein 100%iger Schütze in der Teamauswahl stand. Auch die Soldatenauswahl durch den Computer spart zwar Zeit ... aber mal ehrlich, wer hat denn die Hosen an – Sie oder der PC?

TRUPPENÜBERSICHT

Eine große Hürde stellt die richtige Soldatenauswahl für die jeweilige Kampagne dar. Da Sie nicht wissen können, welche Aufgaben auf Ihre Kämpfer zukommen, empfiehlt es sich, für jede Kampffähigkeit (Schießen, Reaktion, Tarnung, Stärke) einen Spitzensoldaten (100%) mitzunehmen. Die verbleibenden vier Posten besetzen Sie am besten mit sehr guten Allroundtalenten mit einer Fähigkeitensumme von mindestens 375% (s. Tabelle). Alle Kampagnen wurden von ein und derselben Redaktionstruppe bestens absolviert (rot gedruckte Namen).

Name	Schießen	Reaktion	Tarnung	Stärke	Ausdauer	Summe
William Calvert	80	85	75	80	80	400
John Whinston	70	65	75	100	80	390
Sir Thomas Woolley	70	65	75	100	80	390
Chester Ranking	75	75	85	80	75	390
Henry William Slim	65	65	80	80	90	380
Paul McGatt	75	95	70	70	70	380
Jan Wolchowski	75	70	90	75	70	380
Jim Bird	75	70	90	75	70	380
Andreas Gulp	75	70	80	80	70	375
Jullio Zapata	80	75	75	70	75	375
Jan Skocir	80	75	85	70	65	375
Jan Kazowietsky	70	70	75	80	80	375
Thomas Mills	80	80	70	75	70	375
Jiri Trebissky	75	60	55	100	80	370
Willfred Towny	75	75	75	70	75	370
Ted Silk	75	75	65	80	75	370
John Stirling	85	70	80	65	70	370
George Aldridge	75	65	60	75	90	365
Jacob Wingate	80	80	65	70	70	365
Gilbert Caven	80	80	70	70	65	365
Lasse Thekjus	70	80	65	70	75	360
John Smith	70	75	75	70	70	360
David Jankins	70	85	70	70	65	360
Irwin Bootskin	80	75	70	65	70	360
John Jeffers	75	75	80	65	65	360
George Darmont	70	70	85	70	65	360
Anthony Saber	75	70	80	70	65	360
Rober Vanguard	95	70	65	65	60	355
Geoffrie de Throi	75	80	60	60	80	355
John Brown	70	70	60	80	75	355
William Hubbs	70	65	80	70	70	355
Tony Atkins	95	70	70	65	55	355
Paul Mountbatten	80	100	75	50	45	350
Anthony Switcher	80	90	100	50	30	350
Daniel Paczowski	80	75	55	70	70	350
Robin Smedley	100	65	70	55	55	345
Thomas Smooth	75	75	50	70	75	345
William Web	100	75	75	55	35	340
David Lincoln	60	65	55	65	65	310
David Rodney	60	65	60	55	55	295

Wieviel kg pro Rucksack?

Apropos Gewicht: Bei der Detailplanung für eine einzelne Mission spielt die Gewichtsreserve eine entscheidende Rolle. Nur wer hier geschickt unnötigen Ballast einspart, kann möglichst viel Beute mit nach Hause nehmen.

H

Arbeitsteilung

Verteilen Sie umsichtig die Aufgaben innerhalb des Quads. Suchen Sie sich gezielt die beste Fertigkeit eines Kämpfers aus und statten Sie ihn dementsprechend aus. Ein Tarnexperte mit wenig Stärke wäre mit einer Bazooka oder dem Schweren Maschinengewehr ebenso falsch bedient wie ein muskulöser aber schlecht schießender Geselle mit einem Scharfschützengewehr. Halten Sie sich vielmehr an folgende Beispiele:

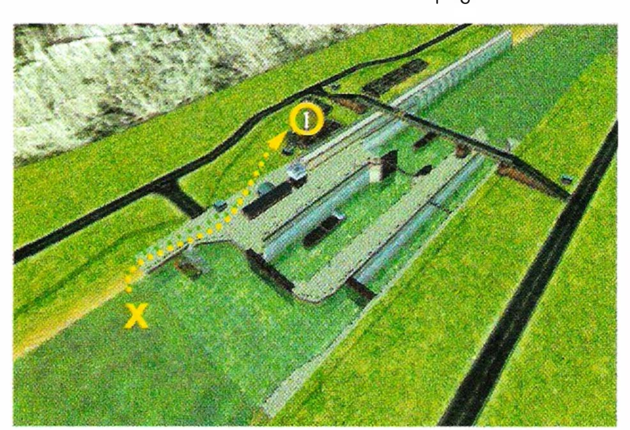
1. Scharfschütze R. Smedley (Stärke 55%):
   1 Scharfschützengewehr mit 200 Schuß, 1 Feldstecher, optional 1 Messer, Pistole mit 40 Schuß oder 1 Granate.
2. Muskelprotz T. Woolley (Stärke 100%):
   1 Schweres Maschinengewehr mit 450 Schuß, Granaten, Infanterieminen, optional 1 Bazooka mit 10 Schuß oder 4 Sprengladungen.
3. Tarnspezialist J. Bird (Stärke 75%):
   1 Nahkampfmesser, Leichte Maschinenpistole mit 350 Schuß, 2 Granaten, optional 1 Feldstecher (Späheinsatz) oder 4 Sprengladungen (Sabotageeinsatz).

Alle drei Soldaten dürften mit dieser „Konfiguration" noch genügend Kraftreserven besitzen, um gegnerische Ausrüstung tragen zu können.

EINSATZBESPRECHUNG

Wie bindend ist das Briefing?

Jeder Auftrag wird in einem ausführlichen Briefing erläutert, allerdings sollten Sie nicht immer stur nach dessen Anweisung vorgehen. Rechnen Sie vielmehr mit unerwarteten Wendungen und passen Sie die Strategie Ihrer Truppe an. Beispiel: Mission „Schöne Aussicht" in der zweiten Kampagne.



Fahren Sie mit dem Boot lediglich bis zur markierten Stelle (X). Der MG-Schütze sollte bis dahin genügend Wachen aus dem Weg geräumt haben. Anschließend geht der gesamte Trupp an Land und kämpft sich zur Garnison (1) vor.

Alternativen

Bei dieser Mission ist es viel günstiger, rechtzeitig mit allen vier Soldaten an Land zu gehen, statt – wie im Briefing erläutert – die Gruppe zu teilen. Das Boot wird nämlich sehr schnell unter starken Beschuß genommen, außerdem rückt kurz nach Missionsbeginn gegnerische Verstärkung auf beiden Seiten des Kanals an. Bis zu diesem Zeitpunkt sollten Sie schon an der Garnison sein, um sich dort zu verschanzen und die Angreifer abzuwehren.
Doch genug der Vorüberlegungen, jetzt geht es direkt hinein ins Kampfgeschehen.

DER HARTE EINSATZ

Erkundungstour

Die meisten Aufträge lassen sich ohne Zeitdruck bewältigen, gönnen Sie sich also eine ausgiebige Tour durch feindliches Gelände, um die Stellungen des Gegners ausmachen zu können. Bestens geeignet dafür sind Soldaten mit hoher Tarnfähigkeit. Mit Feldstecher und Messer ausgerüstet, können diese Experten schon gehörig Luft schaffen.

Woraus besteht ein guter Spähtrupp?

Noch effektiver kann ein Zwei-Mann-Spähtrupp, bestehend aus einem Tarnungsspezialisten und einem Scharfschützen, sein. Der Heckenschütze muß dazu an strategisch günstige Positionen postiert werden. Hügel, Felsen, Hochsitze o. ä. eignen sich hervorragend für diese Aufgabe.

Lockvogeleinsatz

Sind feindliche Soldaten außerhalb der Reichweite des Schützen, kann der Späher durch Lärm oder kurzes „Sich-Zeigen" als Lockvogel agieren. Mit dieser Methode lassen sich auch Fallen und Hinterhalte legen.

Mineneinsatz

Stößt Ihr Erkundungstrupp auf größere Patrouillen, prägen Sie sich deren Routen ein und plazieren Sie dort z. B. Infanterieminen. Während dieser ersten Geländeerkundung sollte der restliche Trupp am Startpunkt in Deckung bleiben bzw. in der Nähe Deckung suchen, um verfrühte Feuergefechte von vornherein zu vermeiden.

Probleme bei der Befehlsprogrammierung?

Damit sind wir auch schon bei dem großen Problem der Programmierung bzw. dem selbständigen Handeln Ihrer Einheiten angelangt. Beim Test ist es immer wieder vorgekommen, daß komplizierte Handlungsketten einfach daran scheiterten, daß ein Teammitglied zu früh das Feuer eröffnet hat und damit die ganze Planung zum Teufel war.

Was kann ich gegen „Fehlstarts" meiner Soldaten tun?

Auch der Befehl „Warten" hilft da nicht immer. Umgehen läßt sich ein solcher „Fehlstart", indem Sie die entsprechenden Soldaten zunächst eine feindfreie Zone bewachen lassen, während der Späher seine Erkundung durchführt. Versuchen Sie danach, möglichst kurze Befehlsketten aufzubauen, das minimiert weitere Fehlhandlungen.

Deckung und Sichern

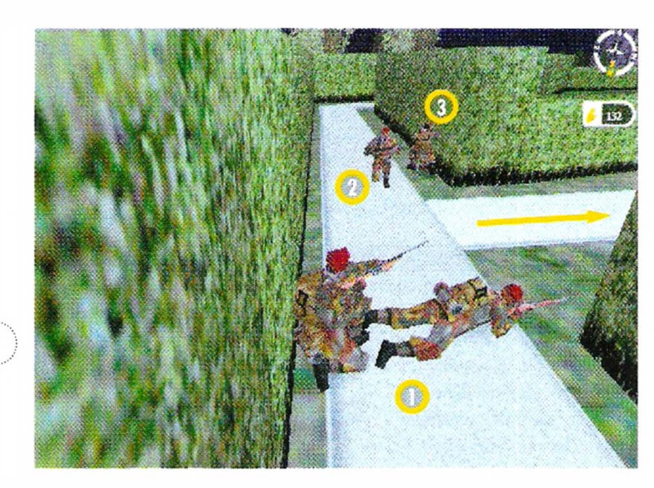
Beim Gang durchs 3D-Gelände heißt das oberste Gebot: Auf Deckung achten! Die bevorzugte Gangart ist in der Regel das gebückte Laufen. Mindestens ein Teammitglied sollte in die gewählte Laufrichtung sichern, während sich der Rest bewegt. Dann bewegen sich die hinteren Kämpfer wieder weiter, während die Vorderleute sichern usw.

TYPISCHE HIDDEN-&-DANGEROUS-SITUATIONEN

Bei der Fülle an taktischen Möglichkeiten greifen wir nochmal einige Grundsätzlichkeiten auf, die Sie im Schlaf beherrschen sollten.

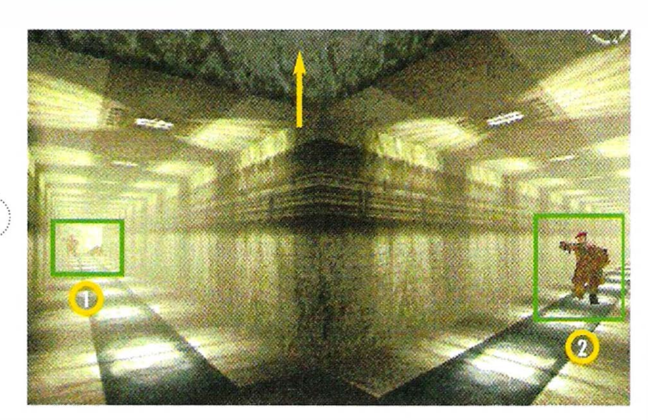
Erst sichern, dann gehen

Bei der gezeigten Szene soll in Pfeilrichtung weitergegangen werden. Der Späher mit Feldstecher hat in dieser Richtung mehrere Gegner gesichtet. Die beiden Soldaten bei 1 sichern in Laufrichtung (PC). Soldat 2 macht sich bereit, um die Ecke zu sprinten und flach am Boden liegend mit dem Sniper-Gewehr alle Hindernisse zu beseitigen (Spieler). Soldat 3 sichert nach hinten (PC), falls sich Wachen hinterrücks nähern.



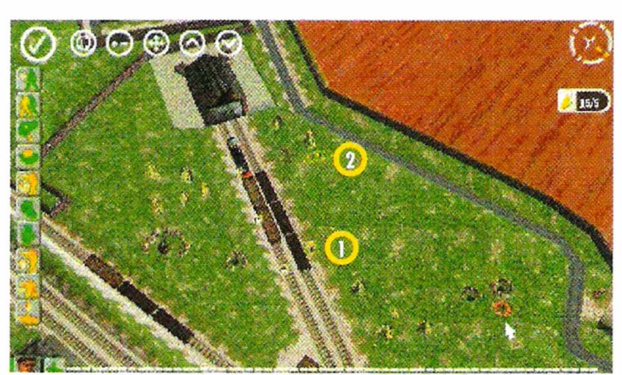
Vorsicht, Falle

Sie selbst wollen über der Kanalisation patrouillierende Wachen anködern. Der Rest des Quads (1 und 2) hält sich im Wachmodus bereit. Strecken Sie dann kurz den Kopf aus der Öffnung und feuern Sie in die Luft. Schleunigst an Stelle 2 in Deckung gehen und auf die Gegner warten. Und schon schnappt die Falle zu!



Aufklärung

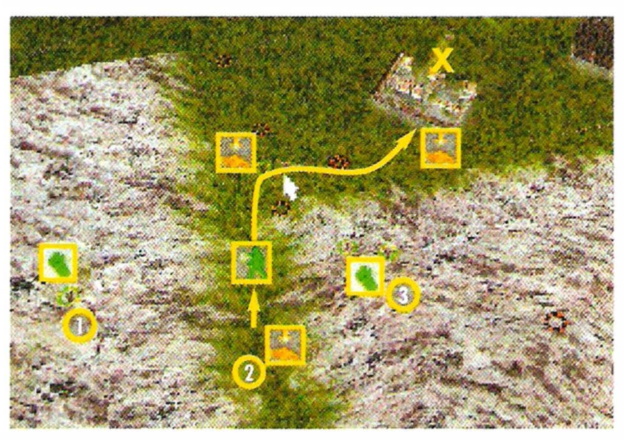
Der Sniper-Schütze sucht sich einen stehenden Güterzug als beste Deckung aus. Liegend kriecht er zu Punkt 1, von wo aus er per



Zoom die markierten rechten MG-Nester ausschalten kann. Zwischen den einzelnen Waggons hindurchzielend, können die links markierten MG-Stellungen bedient werden. Die übrige Truppe verhält sich still am Startort 2, bis der Schütze sein Werk beendet hat.

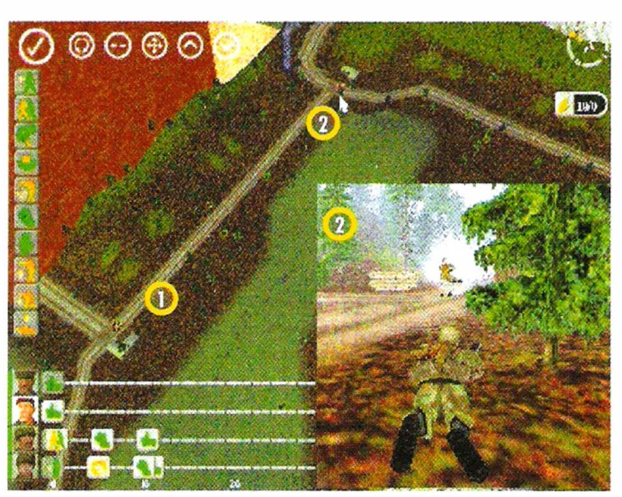
Feuerschutz

Die Gegner sind außer Sichtweite im Bereich eines alten Bauernhofes (X). An Position 1 und 3 liegen unsere Schützen in wachender Stellung. Soldat 2 muß Lockvogel spielen. Zunächst bewegt er sich durch das Tal robbend bis zu einem Baum vor. Von da geht es nach rechts um den Weidezaun herum bis an die Mauer des Hofes. Sollte er bis dahin unentdeckt bleiben, feuert er einen Schuß in die Luft ab, spätestens dann sollten die Gegner heranstürzen.



Hinterlist

Unsere Gruppe muß der Waldstraße (1) folgen. Die Strecke wird natürlich von gegnerischen Wachen gesichert. Unser Tarnexperte schleicht sich in einem weiten Bogen durch den Wald, um die Wache (2) von hinten zu überraschen. Wer die Reservesoldaten in dem Häuschen gleich mit erledigen will, sollte eine Granate einsetzen. Aufgrund des Lärms stürzt die Verstärkung aus dem Haus, für die eine zweite Granate oder ein kurzes Sperrfeuer aus der Maschinenpistole ausreicht.

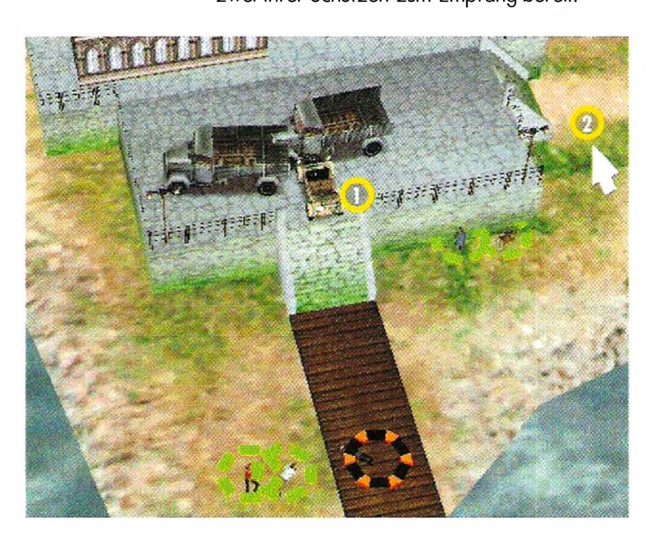


Fahrzeugsperre

Bei dem Versuch, mit dem Boot zu entkommen, stürzen einige Soldaten aus dem Gasthaus. Blockieren Sie also vorher die Treppe

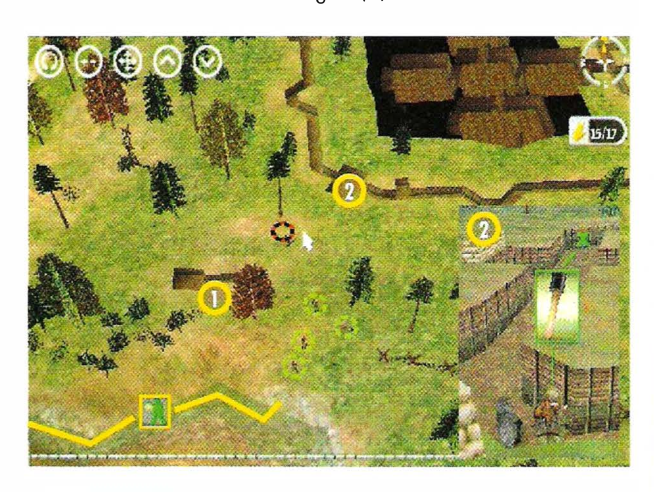


zum Steg und legen Sie auch noch eine Mine aus (1). Einer Ihrer Soldaten soll jetzt zum Boot laufen, um die Wachen auf den Plan zu rufen. Irritiert werden die Gegner bei den Fahrzeugen herumlaufen und die Mine auslösen. Noch spektakulärer wird Ihr Auftritt, wenn Sie die Fahrzeuge gleich mit hochjagen. Sollten weitere Soldaten über die andere Treppe (2) herunterkommen, liegen hinter der Ecke zwei Ihrer Schützen zum Empfang bereit.



Handgranaten

Ihre Gruppe hat sich unbemerkt durch ein Bachbett an das Grabensystem herangeschlichen. Aus sicherer Position schaltet eine erste Granate den MG-Schützen (1) aus. Wenn Sie in den Gräben sind, helfen weitere Granaten, störende Wachen zu liquidieren (2). Die Vergrößerung zeigt, wie ein Soldat seine Fracht einfach über die Grabenwand zum weit entfernten Gegner (X) wirft.



Waffen des Gegners nutzen

Mit Hilfe des Scharfschützen werden die MG-Türme zugänglich gemacht (1-3) und besetzt. Der vierte Soldat setzt dann seinen Weg zum Zielpunkt (X) fort. Kurz bevor er den Platz erreicht, strömen plötzlich Soldaten aus den Baracken, die dank der besetzten Türme schnell aus dem Weg geräumt werden können. Der vierte im Bunde sollte dabei schleunigst in Deckung gehen, bis der Spuk vorbei ist.

Stefan Weiss ■

DIE SACHE MIT DEM BLICKWINKEL

Ansichtsache

Gerade bei den Gebäudemissionen müssen Sie es sich zu eigen machen, mit Hilfe der richtigen Kameraeinstellung frühzeitig „um die Ecke" sehen zu können.



Mit der entfernten, externen Kamerasicht wird die Wache im Flur rechtzeitig sichtbar. Wechseln Sie wieder in die First-Person-Ansicht und versuchen Sie eine seitliche Rolle mit einer schnell abgeschossenen MP-Salve zu verbinden. Alternativ dazu können Sie auch aus entsprechender Entfernung eine Granate in den Flur werfen.

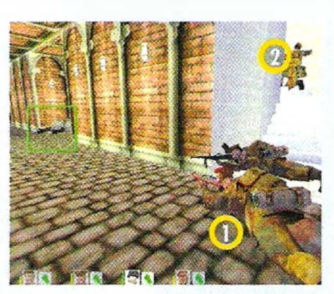
Macht auf die Tür

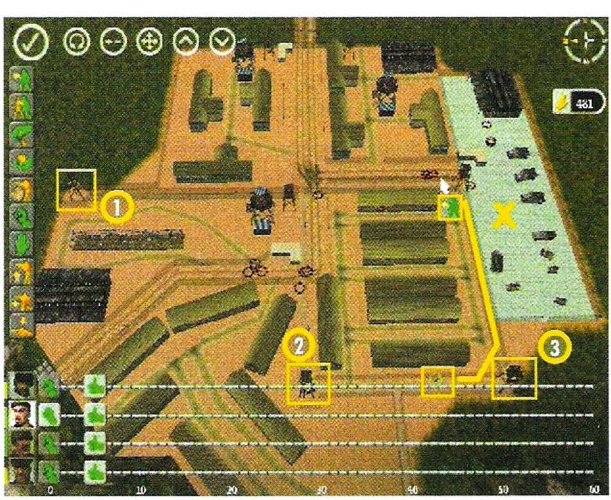
Eine Tür sollte in *H&D* grundsätzlich mit mindestens zwei Soldaten geöffnet werden, um gegebenenfalls Feuerschutz geben zu können. Auf dem Bild haben die im Vordergrund erkennbaren Soldaten die Tür ins Visier genommen. Die Tür wird dann von der Seite – nie frontal – geöffnet. Sind Gegner dahinter, eröffnen die sichernden Kollegen sofort das Feuer. Auch eine schnell und flach eingeworfene Granate kann für Ruhe sorgen, allerdings muß der Türöffner dann schon wieder weit weg genug sein, sonst erwischt ihn die Druckwelle mit.



Hören, aber nichts sehen

In diesem Kellergang patrouillierten einige Wachen. Vom Treppenfuß waren sie gut zu hören, aber nicht zu sehen. Als sich das Geräusch der Schritte entfernte, machte der Schütze (1) eine Seitwärtsrolle in den Flur hinein, um sich bäuchlings zu postieren. Sein Kollege hatte jetzt Platz, um sich ebenfalls platt auf den Boden zu werfen und das MG in Anschlag zu bringen. Der Soldat auf den Stufen (2) sichert vorsichtshalber treppaufwärts. Und schon wartete eine schöne Bescherung auf die Patrouille.





HIDDEN & DANGEROUS



Die großen Köpfe sind eigentlich nur ein grafischer Gag. Mit den anderen Cheatcodes kann man mehr anfangen.

Scharfschützen sollten am besten mit dem deutschen Gewehr K98 ausgestattet werden, da es die größte Reichweite im Spiel hat.

In den folgenden Missionen sollten Sie immer nur mit einem Mann losziehen:

Abgebrochenes Messer
Da Ihr Flugzeug beschossen wird und abstürzt, müssen Sie nun zum Fluchtpunkt der Mission gelangen. Mit einem einzelnen Mann geht dies natürlich viel einfacher, als wenn Sie auf der ganzen Karte verstreute Männer zu diesem Punkt führen sollen.

Hinaus in die Dunkelheit
Mit einem unbewaffneten Mann können Sie diese Mission am einfachsten lösen. Fahren Sie mit dem Opel Admiral (beim Startpunkt) auf die Straße nach links. An der nächsten Kreuzung biegen Sie rechts ab. Dort steigen Sie aus und gehen in die erste Gasse links. Hier liegt Zivilkleidung. Mit dieser fahren Sie nun zum Boot. Erst wenn Sie mit dem Boot losfahren, werden Sie beschossen, doch zum Glück können Sie auf dem Boot nicht getroffen werden.

Schöne Aussicht
In dieser Mission kann man zwar mehrere Männer gut gebrauchen, aber aus nicht richtig nachzuvollziehenden Gründen sterben immer alle Personen außer dem Lotsen, indem sie einfach durch das Boot hindurchfallen.

Geschlossenes Feuer
Da es nur darum geht, mit dem Transporter zu fahren, brauchen Sie nur einen Mann. Falls Sie vier Männer mitnehmen, sterben auf jeden Fall zwei von ihnen, da sie auf dem Transporter stehen und von allen Seiten beschossen werden.

André Herzog

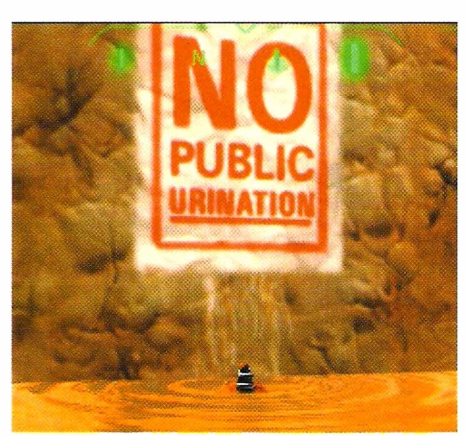
Wenn man im Kampagnen-Auswahlmenü „iamcheater" (V.1.0) / „iwillcheat" (V1.1) eingibt, werden die Cheatscodes aktiviert (man hört einen Klick-Sound), und man kann folgende Cheats im Spiel verwenden:

Cheat	Wirkung
Allitems	Aktiviert alle Gegenstände
Funnyhead	Große Köpfe für die Soldaten
Resurrect	Wenn man erschossen wird, steht man als Zombie wieder auf
Goodhealth	Bei Treffern wird die Energie wieder voll aufgeladen
Nohits	Unverwundbarkeit
Killthemall	Alle Gegner sterben sofort
Gamedone	Mission erfolgreich
Gamefail	Mission fehlgeschlagen
Showtheend	Endsequenz
Quickload	Spielstand laden
Cantdie	Unverwundbarkeit
Openalldoor	Alle Türen sind offen
Allloot	Alle Gegenstände verfügbar
Enemyf	Gegner werden angezeigt
Debugdrawwire	Drahtgittermodus
Playercoords	Aktuelle Koordinaten werden angezeigt
Laracroft	Andere Uniformen, aber leider keine Larahöschen!

Hai Vu ■

OUTCAST

In OKAAR gibt es massenweise Hoti-Früchte. Sammeln Sie möglichst viele und verkaufen Sie sie bei MORED im Früchtebok in OKRIANA. Er bezahlt sehr gut, und so kommen Sie schnell an Zorkins (1 Hoti = 80 Zorkins).



Dieses Easteregg findet man in OKASANKAAR auf der Rückseite des Tempels.

KROAX ist im Endkampf mit einem Trick leicht zu besiegen:
Er beamt sich immer an die gleichen Stellen. Wenn Sie dort Dynamit plazieren, können Sie ihn leicht erledigen.

Martin Schreiber ■

Bei den Hohen Kriegern, die sehr viele Treffer einstecken können, ist es oft hilfreich, ein paar Dynamitstangen auf die Gegner zu werfen und aus der Ferne zu zünden. So kann man sich die seltene LN-Duo-Munition sparen.

Wenn man beim Beenden des Spiels die Credits bis zum Ende durchlaufen läßt, kann man eine nette Tanzeinlage der Hauptcharaktere bewundern.

Oft ist es auch von Vorteil, den Gegner einfach ein paar Hiebe mit den Fäusten zu versetzen, denn diese können sich gegen eine solche Attacke nicht wehren. Allerdings sollte man dabei darauf achten, daß andere Soldaten Cutter nicht von hinten oder den Seiten beschießen können.

SHORTIES

Jagged Alliance 2 (Version 1.00)

Mit einem einfachen Trick kann man in *Jagged Alliance 2* gleich zu Beginn des Spiels "schwere Waffen" verwenden. Im Rebellenlager können Sie die verbündeten Soldaten erschießen, ohne an Loyalität zu verlieren und ohne in einen Kampf verwickelt zu werden. Im Echtzeitmodus zielen Sie dafür mit einer automatischen Waffe (z. B. H&K MP5K oder Beretta 93r) direkt hinter die Füße eines Soldaten und geben einen Feuerstoß ab. Der Soldat wird irgendwann in den Beinen getroffen zu Boden stürzen. Warten Sie jetzt einfach, bis er verblutet ist, und bedienen Sie sich dann an seiner Ausrüstung.

Daniel Birk ■

Die Siedler 3

Wenn man ein paar Bogenschützen anwählt und sie auf einen gegnerischen Krieger ansetzt, sollte man den Mauspfeil auf den Krieger zeigen lassen und mehrmals schnell hintereinander den Angriffsbutton benutzen. So hat der Gegner keine Chance zu entkommen, da er von einem regelrechten Pfeilhagel eingedeckt wird.

Eric Bensch ■

Might & Magic VII

Wenn Sie in ihrer Party je ein Mitglied haben, das in Handel bzw. Verzaubern zumindest Experte ist, können Sie sich mit der folgenden Methode etwas Geld verdienen: Kaufen Sie dazu erst einmal Rüstungen und Waffen ein, die nicht verzaubert sind und mindestens 600 Goldstücke kosten. Verzaubern Sie diese und lassen Sie sie dann von Ihrem besten Verkäufer wieder verkaufen. Je weiter die Charaktere in den beiden Fertigkeiten ausgebildet sind, um so höher fällt Ihr Gewinn aus. Und gelegentlich fällt bei dieser Aktion auch noch die eine oder andere Rüstung/Waffe ab, die die eigene Mannschaft ganz gut brauchen kann.

Florian Donaubauer ■

SHORTIES

Wet Attack

Wenn man das Wrack von Lula untersucht, sollte man den kaputten Roboter reparieren und mit Hilfe der Fernbedienung die Konstruktionspläne der Triebwerke aufzeichnen. Der nächste „Darkman" um die Ecke gibt einem 666.666 Credits dafür.

Steffen Dietrich ■

Star Wars – Die Dunkle Bedrohung

Wenn Sie im 7. Level Probleme mit dem Monster haben, das das Ersatzteil für Anakin's Podracer geklaut hat, dann sollten Sie die Arena verlassen und Richtung Anfang gehen. Wenn Sie das Renngelände verlassen haben und sich am Anfangsbereich zur Stadt befinden, biegen Sie nach rechts ab und treffen dort auf drei streitlustige Gesellen. Diese sollten mit Hilfe des Lichtschwertes kein allzu großes Problem darstellen. In ihrer Nähe kann man einen Durchgang durch den Canyon entdecken, der von mehreren Tusken bewohnt wird. Hier findet man auch einen Sandcrawler, in dessen Inneren sich zwei Roboter und 250 Schuß Munition befinden. Einer der Roboter führt Sie zu einem Haus, in dem sich mehrere Granaten befinden. Mit diesen Waffen kann man den Dieb jetzt ohne Probleme besiegen.

Simon Rupp ■

Submarine Titans DEMO (V 0.06)

Wenn man während des Spiels die „Return"-Taste drückt, öffnet sich ein Eingabefenster. Hier können die folgenden Cheatcodes eingegeben werden:

Corium
5.000 Einheiten Corium
Metal
1.000 Einheiten Metall
Gold
1.000 Einheiten Gold
Air
Maximale Luft
Technologi
Alle Technologien sind verfügbar

Robert Günther ■

Wenn man eine kurze Zeit den Melodien der Musiker in Talanzaar genau zuhört, kann man einen kleinen Teil eines *Star Wars*-Musikstückes heraushören.

In Talanzaar ist es von Vorteil, mit dem Kauf einer neuen Waffe zunächst eine Weile zu warten, bis man andere Aufgaben gelöst hat. Denn die Waffen werden nach einiger Zeit etwas billiger.

Benedikt Weiler ■

Wenn man während eines Sprungs/Sturzes aus großer Höhe die Kriechen-Taste drückt, landet Cutter Slade unverletzt auf dem Boden.

Philip Klein ■

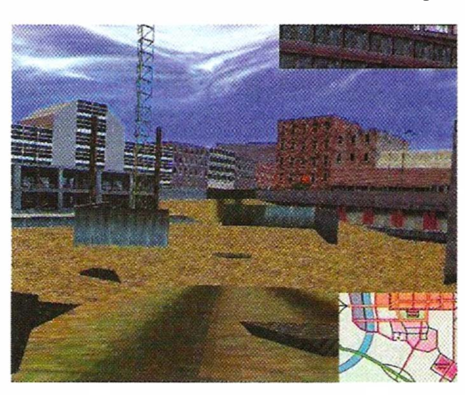
Im Verzeichnis OUTCAST/OC/ befindet sich eine Datei OUTCAST.INI. In dieser sind alle Werte der verschiedenen Waffen gespeichert, so daß man sogar die ganz einfache Startpistole zu einer Superwaffe umbauen kann. Vor allem der Wert hinter „Damage" ist wichtig, da dieser den Schaden der Waffe bestimmt.

Sebastian Ludwig ■

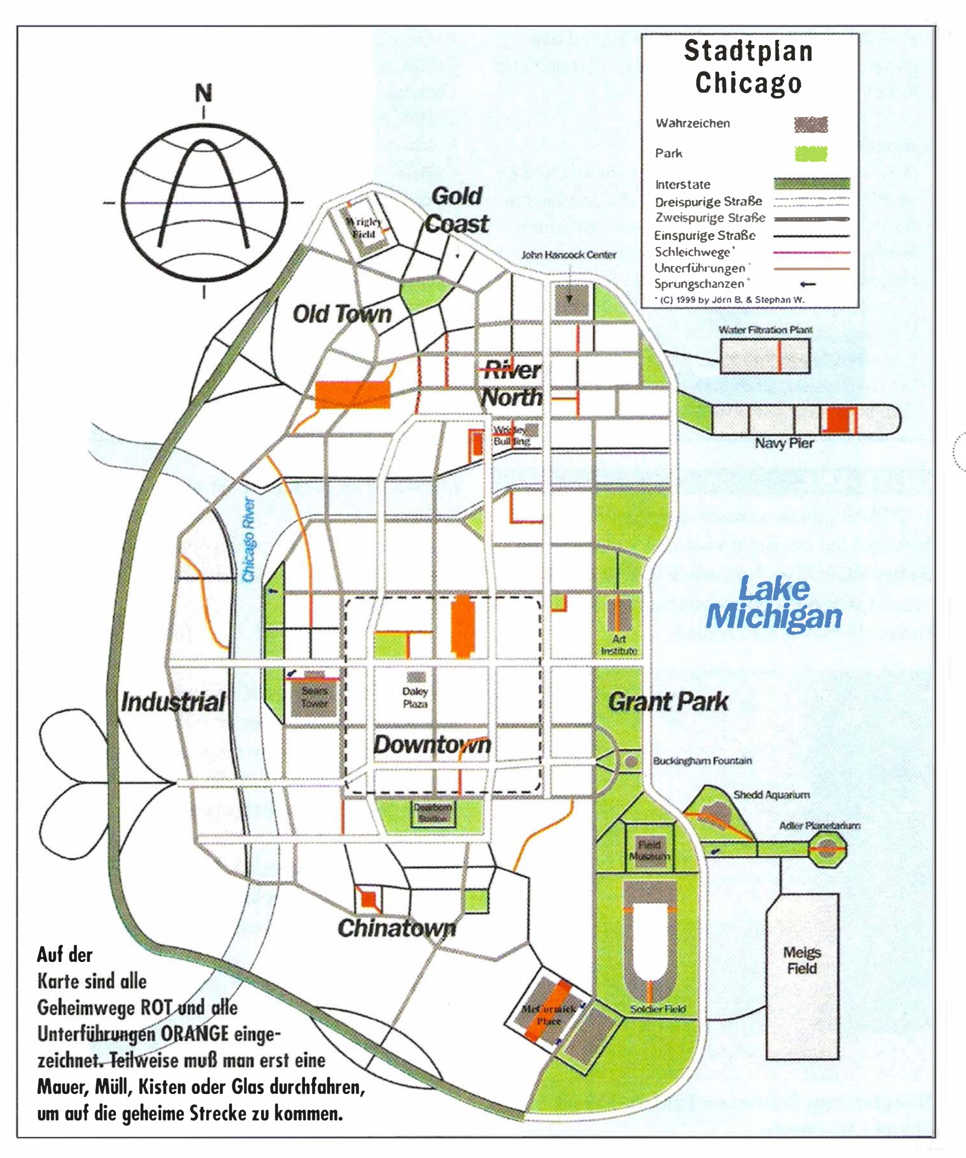
MIDTOWN MADNESS

Mit einem kleinen Trick können Sie in *Midtown Madness* eine neue Ansicht aktivieren. Stürzen Sie sich dafür im Tourmodus in den Chicago River. Mit einem kleinen Sprung über eine Rampe sollte das ohne Probleme zu schaffen sein. Während Sie ins Wasser fallen, müssen Sie sich in der unfixierten Außenansicht (Taste „V") befinden. Sobald Sie im Wasser liegen und der Spruch „Schlaf bei den Fischen" erscheint, drücken Sie nochmals die „V"-Taste, und schon können Sie die neue Ansicht verwenden.

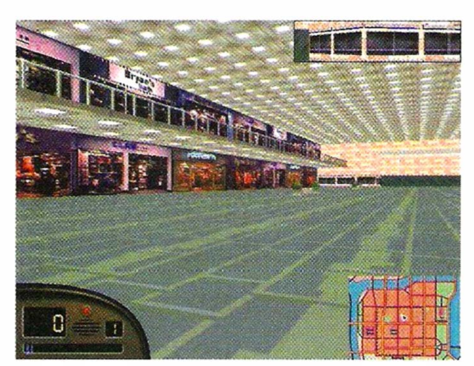
Stefan Fiebig ■



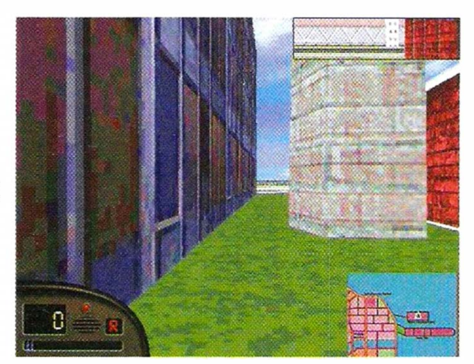
Die originellste Abkürzung ist die Baustelle in Chinatown. Hierzu muß zuerst eine dunkle Bretterwand durchfahren werden, gefolgt von einer brüchigen Betonwand und dann wieder einer Bretterwand.



Auf der Karte sind alle Geheimwege ROT und alle Unterführungen ORANGE eingezeichnet. Teilweise muß man erst eine Mauer, Müll, Kisten oder Glas durchfahren, um auf die geheime Strecke zu kommen.



Auch die Einkaufpassage ist eine Augenweide, zumal ohne Verkehrsaufkommen. Einfach durchs Glas gefahren, und schon können Sie shoppen.



Eine perfekte Möglichkeit, um die Polizei abzuhängen, bietet die Kläranlage nordöstlich der Stadt. Sie müssen nur mit etwas Tempo an dem Schornstein vorbeifahren.

Jörn Buchholz & Stephan Wellenkamp ■

DRIVER (DEMO)

Wenn Sie in der Demoversion mehr Zeit zur Verfügung haben möchten und vielleicht auch einmal in ein anderes Auto umsteigen wollen, müssen Sie nur den folgenden Tip befolgen:
Suchen Sie zuerst die Datei mission661.dms (im Verzeichnis \Scripts\Missions\ in Ihrem Driver-Verzeichnis). Öffnen Sie diese im Windows Notepad. Sicherheitshalber sollten Sie aber vor jeder Veränderung eine Sicherungskopie dieser Datei anlegen.

mission661.dms - Editor
Datei Bearbeiten Suchen ?

```
LoadMap "Miami_01.lev"
EventScript "Miami_19.des"
//OverheadMap "Naimi_00.map"

DamageBarId 194
FelonyBarId 195


SetMaximumCops 1
Cops_off
Cop_Respawn 65000

PlayerCarType 0

SmashedMessageId 187

FailedMessageId 208

EnablePlayerDamage
MaxPlayerDamage 22000 //( 0 -> 4096*6 is range )

//DebugInfo 1
Countdown 3600 //demo timer

SetPlayerPosition -255, 418712 //Bal Harbour
SetPlayerYRotation 2091

SpawnCops 1, 1035, -3979, 415142
//AddCivCar 9,0,1,0,1035,-3979, 415142

TriggerEvent 1

ReleasePlayer
InformPlayerById 10,103
```

Wenn Sie in der Textdatei mission661.dms einige Veränderungen vornehmen, können Sie auch mit anderen Autos in der Demo fahren.

In Zeile 25 finden Sie Ihr Auto; um es zu ändern setzen Sie einfach statt der 0 eine Zahl zwischen 0 und 12 ein. (1: blauer Pick Up, 4:Viper ähnlich, 10: Polizeiauto ...)

In Zeile 32 finden Sie die Damage-Anzeige; den Wert „22000" sollte man einfach durch „9999999" ersetzen.
Wenn Sie die Variable „EnablePlayerDamage" in „DisableplayerDamage" umändern, werden Sie dagegen komplett unverwundbar.

In Zeile 35 steht die Zeit in Sekunden, die man für die entsprechende Mission zur Verfügung hat. Wenn man die „60" durch „3600" ersetzt, kann man eine Stunde in der Demo herumdüsen.

Wer nach dem Ausritt mit der Polizei noch Lust auf eine gemütliche Stadtrundfahrt hat, fügt vor die letzte Zeile der Datei eine neue Zeile ein: „wait 3600"

HEROES OF MIGHT AND MAGIC III

Sobald ein Cheatcode erfolgreich eingegeben wurde, erscheint im Spielfenster der Schriftzug „Cheater!!!". Um die Cheatcodes eingeben zu können, müssen Sie mit der TAB-Taste das Chat-Fenster öffnen und hier die folgenden Codes eintippen.

Code	Wirkung
NWCTROJANRABBI	Szenario gewinnen
NWCSIRROBIN	Szenario verlieren
NWCTIM	999 Manapunkte und alle Zaubersprüche
NWCCOCONUTS	Unbegrenzt Bewegungspunkte
NWCSHRUBBERY	+100 von allen Ressourcen und +100.000 Gold
NWCCASTLEANTHRAX	Sehr großes Glück
NWCGOTBETTER	Held steigt um eine Stufe auf
NWCGENERALDIRECTION	Karte aufdecken
NWCMUCHREJOICING	Hohe Moral
NWCONLYAMODEL	In allen Städten sind alle Gebäude gebaut (auch Gralsgebäude)
NWCANTIOCH	Held bekommt alle Kriegsmaschinen
NWCALREADYGOTONE	Das Puzzle wird komplett gelöst
NWCAVERTINGYOUREYES	In jedes freie Kreaturenfeld des Helden kommen 5 Erzengel
NWCFLESHWOUND	In jedes freie Kreaturenfeld des Helden kommen 10 Schwarze Ritter
GOSOLO	Der Computer spielt für den Spieler weiter

Jan Steinweg ■

SHORTIES

Jagged Alliance 2

Im Museum in Balime befindet sich der goldene Kelch, den man Yanni bringen soll. Wenn man sich um 22 Uhr im Museum einschließen läßt, kann man den Kelch nehmen, ohne von Eldin Fiddes angegriffen zu werden. Bevor man den Kelch nimmt, sollte man aber die Alarmanlage mit dem Schalter ausschalten. Am Morgen können Sie das Museum ohne Probleme verlassen und den Kelch zu Yanni bringen. Daraufhin steigt die Loyalität in allen Städten.

Gernot Schittl ■

Wenn Sie in ein Geschäft kommen und dort einfach in den Kisten herumkramen und Sachen mitnehmen, regt sich fast jeder Shopbesitzer sofort auf und wird sehr ungemütlich. Wenn Sie einen Söldner in und einen vor den Laden stellen, dann können Sie mit einem kleinen Trick den Ladenbesitzer nach außen bugsieren. Mit dem Söldner im Laden wenden Sie einfach die Tauschfunktion auf den Händler an und gehen mit ihm bis zur Türe. Nun wenden Sie die Tauschfunktion mit dem äußeren Söldner an und locken den Händler ganz nach außen. Jetzt muß man nur noch die Türe schließen, und schon kann man den ganzen Laden ungestört auf den Kopf stellen. Sobald man die Türe wieder öffnet, geht der Besitzer zurück in den Laden und verhält sich, als wäre nichts gewesen.

Bunny ■

Baldur's Gate

Man kann sich schwere Kämpfe gegen mächtige Zauberer bzw. Priester (z. B.: im Eisenthron) erheblich leichter machen. Dazu betritt man den Raum, in dem sich die Zauberer aufhalten. Sobald diese beginnen, ihre Zauber auszusprechen, muß man den Raum schnell wieder verlassen. Diese Prozedur wiederholt man so lange, bis die Zauberer keinen Zauberspruch mehr haben. Jetzt muß man gegebenenfalls noch die Kämpfer töten, doch die Zauberer sollten Ihnen keinen Kummer mehr bereiten.

Daniel Seewald ■

#



SHORTIES

Lands of Lore III

Wenn man allen Gilden beigetreten ist, sollte man die Übungsbahn in der Kriegergilde besuchen und sich dort bis zu den Zielscheiben durchschlagen. Dort geht man an den linken oder rechten Rand, womit der Übungsablauf endet. Jetzt kann man aber weiter auf die Zielscheiben schießen und sich den Weg zum Ziel freimachen. Dort angelangt, ist der Ausgang verschlossen, wenn man aber nahe an das Gitter herantritt, bekommt man Erfahrungspunkte. Dies kann man unbegrenzt oft wiederholen, indem man einfach 2-3 Schritte zurückgeht und dann wieder an das Gitter herantritt.

Stefan Vorberg ■

StarCraft Brood War

Der folgende Trick eignet sich vor allem für Multiplayergefechte. Da fast alle Zerg-Bodeneinheiten nach einem Upgrade die Fähigkeit des Eingrabens beherrschen, wird der folgende Trick möglich: Zuerst läßt man einen Schleicher sich eingraben. Schleicher 2 gibt man nun den Folgebefehl auf den eingegrabenen Schleicher 1. Nun wird sich Schleicher 2 genau neben Schleicher 1 stellen. Jetzt klickt man mit Schleicher 2 möglichst knapp hinter Schleicher 1. Wenn man nichts falsch gemacht hat, steht Schleicher 2 halb über dem eingegrabenen Schleicher 1. Nun gibt man Schleicher 2 nochmals den Folgebefehl auf Schleicher 1, und er wird sich genau über ihn stellen. Wenn man Schleicher 2 jetzt eingräbt, hat man zwei Schleicher in einem Loch. Somit kann man beliebig viele Schleicher in einem Loch vergraben, die dann das entsprechend große Schadenspotential entwickeln können.
Dieser Trick macht insofern Sinn, da der Gegner auch mit Detektoreinheiten immer nur einen eingegrabenen Schleicher aufspüren und anklicken kann. Damit täuscht man den Gegner über die tatsächliche Stärke der eingegrabenen Einheiten hinweg. Der Trick funktioniert auch mit allen anderen Zerg-Einheiten, die sich eingraben können. Die einzige wirkungsvolle Maßnahme gegen diesen Trick ist der Psi-Sturm der Hohen Templer.

Hendrik Frese ■

TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

Starten Sie ein Spiel im Skirmish- oder Multiplayermodus und drücken Sie „Enter", um das Chatfenster aufzurufen. Hier können Sie die folgenden Codes eingeben. Um einen der Codes zu deaktivieren, müssen Sie ihn einfach ein zweites Mal eingeben.

Code	Wirkung
+atm	Maximale Zauberenergie
+bigbrother	Andere Sprachausgabe
+cdstart	Musik starten/beenden
+clock	Aktuelle Spielzeit
+combustion	Gegner sterben
+contour #	Sicht ändern
+dither	Kriegsnebel wird durch verschwommene Sicht ersetzt
+doubleshot	Alle Einheiten haben doppelte Angriffstärke
+fogcolor 1-256	Farbe des Kriegsnebels ändern
+halfshot	Alle Einheiten haben halbierte Angriffsstärke
+ilose	Schlacht verlieren
+infrared	Kriegsnebel an/ausschalten
+iwin	Schlacht gewinnen
+kill 0-4	Gegner 1-4 töten
+lotsablood	Grafikeffekt
+lushee	Ressourcen werden vermehrt
+meteor	Zufälliger Meteorregen
+nanolathing	Metallverbrauch erhöhen
+noenergy	Keine Energie
+nometal	Kein Metall
+nowisee	Karte aufdecken
+radar	Radar sieht das ganze Spielfeld ein
+shareradar	Radar mit Verbündeten teilen
+shootall	Die ausgewählte Einheit greift alle Gegner an
+sing	Einheit singt, wenn sie Befehle bekommt
+tilt	Maximale Anzahl an Männern und Metall
+view 0-4	Metall und Energie des entsprechenden Spielers anzeigen
+zipper	Einheiten bauen Gebäude schneller

Wenn Sie als Aramon spielen, können Sie mit einem kleinen Trick alle vier Drachen kontrollieren. Benutzen Sie den Monarchen, um jeweils eine Baueinheit eines Gegners zu töten. Erwecken Sie diese gleich wieder von den Toten und benutzen Sie diese Einheit, um den Drachen der entsprechenden Seite zu bauen.

Als Taros können Sie den Mind Mage benutzen, um eine feindliche Baueinheit zu überzeugen, für Sie zu bauen.

Christian Kaddatz ■

Dies bewirkt, daß man, wenn die Polizei abgehängt ist, noch 1 Stunde ohne die Gesetzeshüter in der Stadt verbringen kann.

Um die Polizei ganz zu deaktivieren, müssen Sie die folgenden Zeilen abändern:

Zeile 22 in: cops_off
Zeile 50 in: cops_off
Zeile 71 in: cops_off

Der Polizeiwagen steht zwar noch in der Garage, verfolgt Sie aber nicht mehr.

Lars Tilp ■

ROLLERCOASTER TYCOON

Mit diesem Trick kann man leicht jede Wertungsvorgabe einer Mission knacken. Sie brauchen mindestens einen Besucher und eine Hilfskraft im Park. Mitten im Spiel schließen Sie jetzt den Park und reißen alle Attraktionen ab. Den Besuchern wird es schnell langweilig werden, und sie verlassen den Park. Jetzt brauchen Sie einen See. Wenn Sie noch keinen haben, müssen Sie einen kleinen anlegen.
Wenn alle Besucher den Park verlassen haben, müssen Sie über das Informationsfenster der Hilfskräfte einen mit der Zange schnappen und ins Wasser werfen. Sobald er ertrunken ist, haben Sie plötzlich –1 Besucher im Park. Das beschert Ihnen eine Verkehrswert des Parks von 196.000 DM und einen Verkehrswert der Firma von 228.000 DM.



So eine Parkwertung kann man normalerweise gar nicht erreichen. Mit einem leeren Park ist es aber durchaus möglich.

Birgit Roth ■

Wenn man in *Rollercoaster Tycoon* einem Gast den Namen „Michael Schumacher" (muß ohne „h" geschrieben werden) gibt, dann gewinnt er alle Gokart-Rennen.

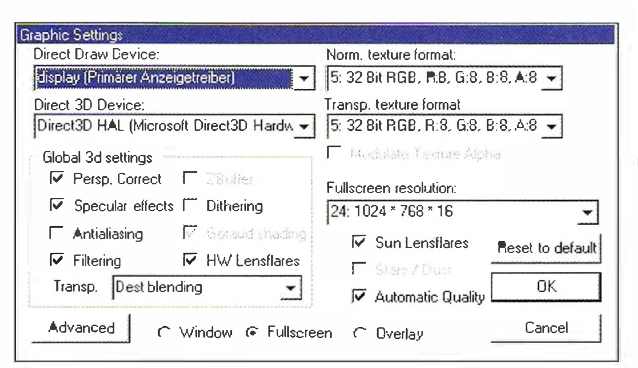
Fabian Ossen und Jan vor dem Esche ■



Mehr Spielspaß durch Performance-Steigerung

Tuning-Tips

Dieses Mal geben wir Ihnen hilfreiche Tuning-Tips zu X: Beyond the Frontier, Shadowman und Hidden & Dangerous. Wir holen aus Ihrer Hardware das Letzte raus, damit der Spielspaß nicht ins Ruckeln kommt.

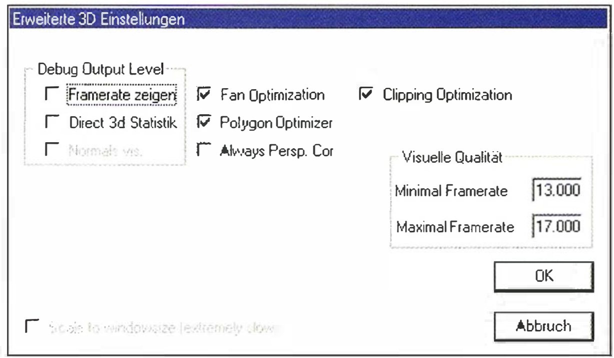


Hier können Sie Shadowman Beine machen: Sie bestimmen Auflösung, Farbtiefe und weitere wichtige Grafikeinstellungen.

X: BEYOND THE FRONTIER

Auf meiner Grafikkarte habe ich immer Grafikfehler bei X. Was kann ich dagegen machen?

Als erstes sollte der aktuelle Patch auf die Version 1.3 installiert werden. Den Patch finden Sie auf unser Cover-CD. Falls Sie eine Grafikkarte mit einen TNT-Chipsatz besitzen, könnte eine Änderung in den Treibereinstellungen schon den gewünschten Erfolg haben. Gehen Sie hierzu in die „Eigenschaften von Anzeige" in den „Systemeinstellungen". Hier gibt es auf der Registerkarte „Einstellungen" den Button „Weitere Optionen". Bei den Einstellungen für Ihre Grafikkarte gibt es die Option „DirectX 5 Kompatibiliätsmodus". Diese Funktion sollten Sie aktivieren.



Ein Traum für jeden Tunigbegeisterten: Hier können Sie das letzte aus Ihrer Hardware herausholen. Durch die Angabe der minimalen Framerate passen Sie das Spiel Ihrem Geschmack an.

Wie kann ich die Darstellungsqualität verbessern?

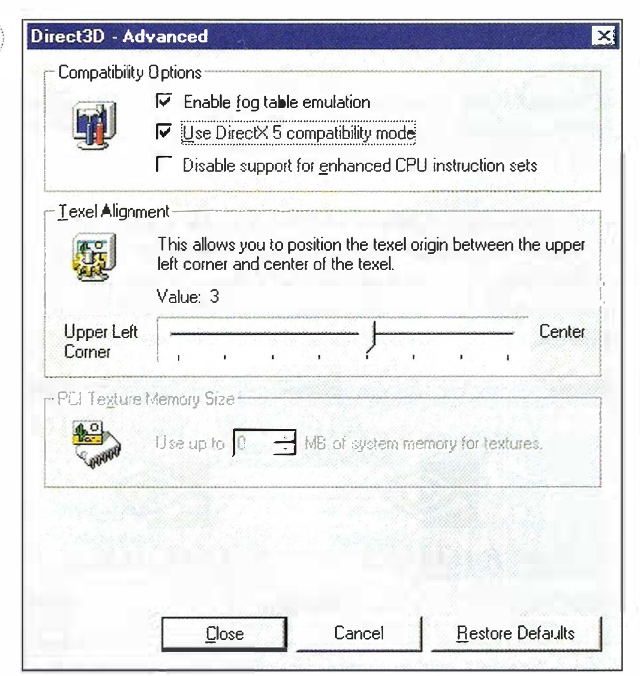
Wenn Ihre Grafikkarte Echtfarbrendering beherrscht sollten Sie eine 32-Bit-Auflösung wählen und die Texturformate auf 8,8,8,8 stellen. So erhalten sie die beste Darstellungsqualität.

Wie bekomme ich Zugriff auf die erweiterten Einstellungen?

Starten Sie das Spiel mit der Profi-Option. Hierzu öffnen Sie die Eigenschaften der Verknüpfung für *X* und hängen in der Zeile „Ziel" einfach ein „-profi" an. Jetzt haben Sie Zugriff auf alle Grafik- und Soundeinstellungen.

Was bringen mir die erweiterten Einstellungen?

Hier können Sie *X* genau an Ihre persönlichen Vorlieben bzw. Ihren Rechner anpassen. Wenn Sie eine Auflösung von über 800x600 Bildpunkten verwenden, können

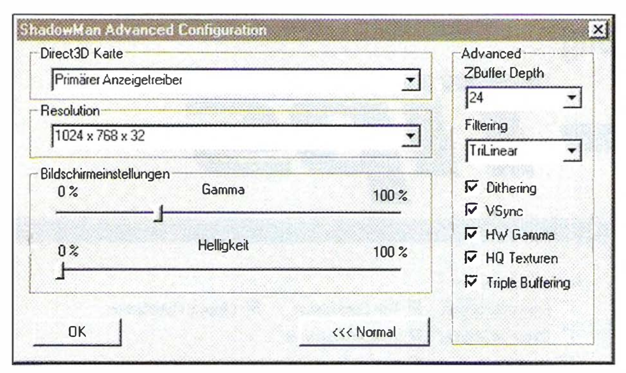


Bei Grafikkarten mit Riva TNT müssen Sie im Treiber die DX5-Kompatibilität einschalten. Hier sehen Sie als Beispiel den Referenztreiber von nVidia.

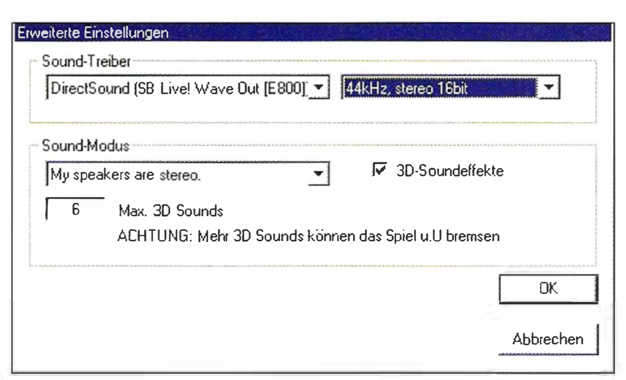


Hier müssen Sie einfach ein „-profi" anhängen, und schon können Sie nach Herzenslust tunen.





Hier können Sie Shadowman Beine machen: Sie bestimmen Auflösung, Farbtiefe und weitere wichtige Grafikeinstellungen.



Auch bei den Soundeinstellungen können Sie noch etwas an Performance herausholen. Der 3D-Raumklang gehört zu den rechenintensiven Effekten.

Sie das Anti-Alias getrost abschalten, da es in diesen Auflösungen kaum sichtbare Verbesserungen bringt. Ebenfalls sehr nützlich ist der eingebaute Framecounter, den man jetzt aktivieren kann. Sie können auch die minimalen und maximalen fps (frames per seconds) einstellen.

Kann ich außer bei den Grafikoptionen noch Performance herausholen?

Hier bietet sich das Soundmenü an. Sie können hier die Qualität der Effekte einstellen und bestimmen, ob und wie viele 3D-Effekte verwendet werden sollen. Besonders für Besitzer älterer Soundhardware ist das Deaktivieren des 3D-Sounds interessant. Hier muß diese Arbeit nämlich der Hauptprozessor übernehmen.

SHADOWMAN

Shadowman läuft auf meinem PC nicht in akzeptabler Geschwindigkeit ...

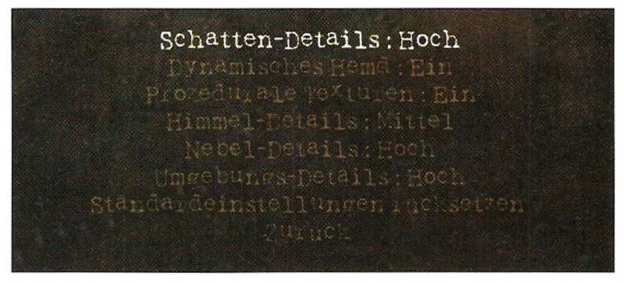
Falls *Shadowman* durchgehend zu langsam auf Ihrem Rechner läuft, reduzieren Sie die Bildschirmauflösung. Falls Ihre Karte 32-Bit-Rendering beherrscht, sollten Sie auf einen 16-Bit-Anzeigemodus zurückgehen.

Gibt es sonst noch Möglichkeiten, die Performance des Spiels zu steigern?

Achten Sie außerdem darauf, daß auf dem Konfigurationsbildschirm für Fortgeschrittene nicht „High-Quality-Texturen" eingeschaltet ist. Dies kann zu starken Einbußen bei der Spielgeschwindigkeit führen.

Bringt die Funktion „Triple Buffering" etwas beim Spielen von Shadowman?

Falls Ihre Karte dies unterstützt, sollten Sie die Option „Triple Buffering" auf jeden Fall aktivieren; damit läßt sich normalerweise ein flüssiger Spielablauf erzielen.



In den Optionen von Shadowman können Sie Grafikfeatures abschalten, um das Spiel zu beschleunigen, z. B. das Hemd des Schattenmanns, prozedurale Texturen sowie Himmel- und Schattendetails.

An einigen Stellen ruckelt Shadowman noch. Was kann ich dagegen tun?

Wenn an einigen Stellen die Leistung einbricht, das Spiel aber im allgemeinen recht flüssig läuft, versuchen Sie niedrige Detaileinstellungen zu verwenden. Diese finden Sie auf dem Optionen-Bildschirm des Hauptmenüs.

Shadowman ruckelt an einigen Stellen immer noch, während auf die Festplatte zugegriffen wird.

Ihr Hauptspeicher ist entweder sehr knapp bemessen, oder Sie haben sehr viele Programme im Hintergrund laufen. Sie sollten alle unnötigen Programme beenden, während das Spiel läuft. Falls keine Hintergrundprogramme aktiv sind, sollten Sie sich Gedanken darüber machen, Ihren Hauptspeicher aufzurüsten.

Welche Optionen kann ich abschalten ohne besonders viel von der Optik einzubüßen?

Versuchen Sie das „Dynamische Hemd", „Himmel- und Schattendetails" und „prozedurale Texturen" abzuschalten. Dies bringt einiges an zusätzlicher Leistung, ohne allzuviel an der Darstellungsqualität zu ändern.

HIDDEN & DANGEROUS

Das Hauptmenu flackert bei mir seltsam. Was kann ich dagegen machen?

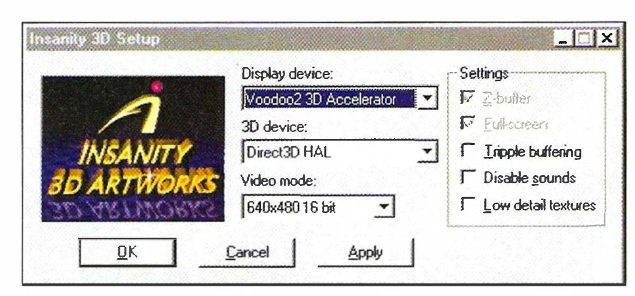
Sie haben wahrscheinlich das „Triple Buffering" in der Hardware Konfiguration abgeschaltet, dann kann dieser Effekt auftreten. Auch aus Gründen der Spieleperformance sollten Sie diese Option eingeschaltet lassen, vorausgesetzt Ihre Grafikkarte ist mit mindestens 8 MB Speicher ausgestattet.

Wie kann ich das Spiel beschleunigen?

Wählen Sie eine Auflösung in 16 Bit Farbtiefe. Sie werden den Unterschied zu 32 Bit kaum bemerken.

Bringt es Performancegewinne, die niedrigen Texturen zu verwenden?

Selbstverständlich bringt es etwas, aber leider erkaufen Sie sich den Performancegewinn mit einer schlechteren Optik. Sie müssen selbst entscheiden, ob die zusätzliche Leistung Ihnen dieses Opfer wert ist.



Hidden & Dangerous' spärliche Grafikoptionen finden Sie in einem externen Konfigurationsprogramm. Das Triple Buffering ist eine gängige Methode, um ein Spiel zu beschleunigen – genug Grafikspeicher vorausgesetzt.



DEMO-CD-ROM

(PC Games für DM 9,90)

PC-Games-CD-ROM 10/99



DEMO-CD
Force 21
Freespace 2
GP 500
Rally Championship
Shadowman

BONUS-CD
Vollversion: Deathkarz

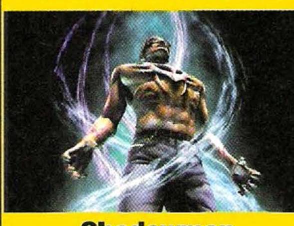
VIDEOREPORTAGEN
C&C 3 Tiberian Sun
gXp - Episode 2 LAN Party
Zu Besuch bei Electronic Arts

SPECIALS
WinZip 7.0 SR-1 (Shareware-Testversion)
Gamespy
Netscape Communicator
Lesereinsendungen
Feedback Sportspiele
Maximum Fun - City Manager
Nice 2 - Skins
SimCity 3000 Building Tool
Veranstaltungskalender

BUGFIXES
Baldur's Gate - Schwertküste v1.3.5512 (int)
Falcon 4 v1.07 (e)
Fighting Steel v1.01 (e)
Fighting Steel v1.02 (e)
Fighting Steel v1.03 (e)

Bei technischen Problemen mit der Cover-CD-ROM und Reklamationen wenden Sie sich bitte an unsere Hotline: 09 11/2872180

HIGHLIGHTS:



Shadowman



Rally Championship

Golf Pro v1.02 (d)
Hidden and Dangerous v1.1 (euro)
Land der Hoffnung v1.02 (d)
MechWarrior 3 v1.1 (e)
Myth II - Soulblighter
S.C.A.R.S. Patch #1 (e)
Star Trek: Birth of the Federation v 1.02
StarSiege Tribes v1.6 von v1.0 (e)
StarSiege Tribes v1.6 von v1.5 (e)
StarSiege-Tribes v1.7 von v1.0 (e)
StarSiege-Tribes v1.7 von v1.6 (e)
StarSiege-Tribes v1.8 von v1.0 (e)
Warzone 2100 v1.06b (e)
X: Beyond the Frontier v1.3 von v1.0 (d)
X: Beyond the Frontier v1.3 von v1.1 (d)
X: Beyond the Frontier v1.3 von v1.2 (d)

HARDWARE
3dfx Voodoo3 Treiberversion 1.02.11
Aliens vs. Predator Matrox G400 Fixpatch
ATI Rage 128 Treiber 6.20 CDH28
Cacheman Cache Utility
CD Bremse Shareware Utility
Elsa Erazor 3 BIOS Update 3.03.00
Elsa Erazor 3 Treiber 4.11.01.0200-0022
Entech Performance Tuner
Entech PowerStrip 2.51.06
Expendable Matrox G400 Bump-Mapping-Patch
Guillemot Maxi Gamer Xentor BIOS Update
HZ Tool 1.4
S.C.A.R.S. Voodoo3

VOLLVERSION

(PC Games Plus für DM 19,80)







Der PC-Games-Einkaufsführer

Monat für Monat exklusiv in PC Games: Die große Spiele-Marktübersicht – Kaufberatung pur und unglaublich praktisch. Stöbern Sie in den umfangreichen Listen, vergleichen Sie die Inhalte von Spielesammlungen (Compilations), und wägen Sie ab, ob ein Spiel vielleicht durch Preissenkungen oder Kombiangebote für Sie interessant wird.

Über die Qualität eines Spiels informiert die Spielspaß-Wertung, deren Spektrum von 0 bis 100% reicht. Durchschnittliche Spiele bekommen eine Wertung um die 50%, Ausnahmespiele tummeln sich in den 90ern. Aus dieser Spielspaß-Wertung ergibt sich automatisch die Klasse des Testkandidaten.

Ab	90%	Referenzklasse
Ab	80%	Oberklasse
Ab	70%	Gehobene Mittelklasse
Ab	50%	Mittelklasse
Unter	50%	Unterklasse

Die Qualität der getesteten Spiele reicht also von der Oberklasse (Sehr gut) über mittelmäßige Programme bis hin zu Gurken der Unterklasse mit Wertungen unter der 50%-Hürde – Spiele, vor denen wir nur warnen können. Hier werfen Sie Ihr Geld definitiv zum Fenster raus. Die PC-Games-Hausfarbe „Blau" signalisiert hingegen Einsteigerfreundlichkeit, hohe Langzeitmotivation und exzellente Atmosphäre – kurzum: hervorragenden Spielspaß. Ein Titel, der nicht nur Maßstäbe in seinem Genre setzt, sondern im Idealfall sogar so gut und neuartig ist, daß er in den folgenden Monaten und Jahren von der Konkurrenz nachgeahmt wird. Hier können Sie ohne Zögern zugreifen.

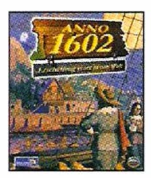
Warum wird abgewertet?

Monat für Monat überprüft die PC-Games-Redaktion sämtliche Spiele daraufhin, ob sie noch die Kriterien der jeweiligen Klasse erfüllen. Falls nicht, werden sie abgewertet. Grund: Anders als in der Musik- und Filmbranche unterliegen Computerspiele einem technologischen „Alterungsprozeß" – allein die rasante Entwicklung auf dem 3D-Grafikkarten-Markt läßt bereits ein bis zwei Jahre alte 3D-Actionspiele wirklich „alt" aussehen, wenn man sie mit aktuellen Neuerscheinungen vergleicht. Speziell bei grafiklastigen 3D-Actionspielen, Flugsimulationen sowie Sport- und Rennspielen kann es durchaus vorkommen, daß Abwertungen schon nach wenigen Monaten vorgenommen werden müssen.

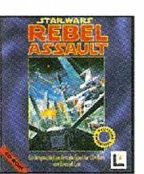
Beispiel: Bei seinem Erscheinen im Jahre 1996 erhielt der MicroProse-Hit *Civilization 2* verdientermaßen eine Wertung von 90% und markierte jahrelang die Spitze der rundenbasierten Strategiespiele – kein ähnliches Spiel konnte ihm das Wasser reichen. Weil vergleichbare, aktuellere Top-Hits wie *Alpha Centauri* (Firaxis) und *Civilization: Call to Power* (Activision) mit besserer Grafik, höherer Komplexität und durchdachterer Steuerung aufwarten, gehört *Civilization 2* mittlerweile „nur" noch in die Gehobene Mittelklasse, ist aber als Budgettitel weiterhin kaufenswert.

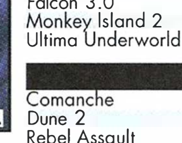
Die Angabe der **Originalwertung** hilft Ihnen dabei, den Alterungsprozeß eines Spiels einzuschätzen. Anhand der **Ausgaben-Nummer** können Sie den dazugehörigen Test rasch in Ihrem PC-Games-Archiv nachschlagen. Innerhalb der **Klassen** wurden alle Titel alphabetisch sortiert. **Zusatz- und Mission-CD-ROMs** sind mit (Z) gekennzeichnet.

PC Games Hall of Fame



Die nach Meinung der Redaktion besten und/oder einflußreichsten Spiele der vergangenen Jahre:







1992	
Bundesliga Manager Pro	Fußballmanager, Software 2000
Civilization	Rundenstrategie, MicroProse
Falcon 3.0	Kampfjet-Simulation, MicroProse
Monkey Island 2	Adventure, LucasArts
Ultima Underworld	3D-Rollenspiel, Origin

1993	
Comanche	Kampfhubschrauber-Action, NovaLogic
Dune 2	Echtzeitstrategie, Westwood Studios
Rebel Assault	Actionspiel, LucasArts
Strike Commander	Kampfjet-Actionsimulation, Origin
Ultima 7 Part 2: Serpent Isle	Rollenspiel, Origin

Anstoß	Fußballmanager, Ascaron
Colonization	Strategiespiel, MicroProse
Die Siedler	Aufbaustrategie, Blue Byte
Magic Carpet	3D-Action, Bullfrog
SimCity 2000	Aufbaustrategie, Maxis

1995	
Command & Conquer	Echtzeitstrategie, Westwood
FIFA Soccer 96	Fußballsimulation, Electronic Arts
Jagged Alliance	Rundenstrategie, Sir-Tech
WarCraft	Echtzeitstrategie, Blizzard
Wing Commander 3	Weltraum-Action, Origin

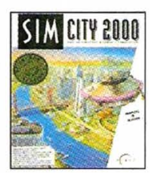
1996	
Diablo	Action-Rollenspiel, Blizzard
Die Siedler 2	Aufbaustrategie, Blue Byte
Formula One Grand Prix 2	Formel-1-Sim, MicroProse
Tomb Raider	Action-Adventure, Core Design
WarCraft 2	Echtzeitstrategie, Blizzard

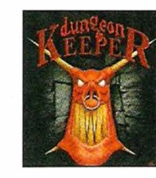
1997	
Age of Empires	Echtzeitstrategie, Ensemble Studios
Dungeon Keeper	Echtzeitstrategie, Bullfrog
F1 Racing Simulation	Formel-1-Simulation, Ubi Soft
Jedi Knight	3D-Action, LucasArts
MDK	Action, Shiny

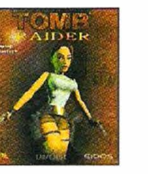
Anno 1602	Aufbaustrategie, Sunflowers
Commandos	Echtzeittaktik, Pyro Studios
Dark Project: Der Meisterdieb	Action-Adv., Looking Glass
Half-Life	3D-Action, Valve
StarCraft	Echtzeitstrategie, Blizzard

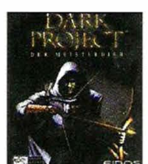






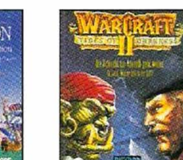


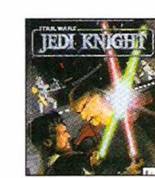






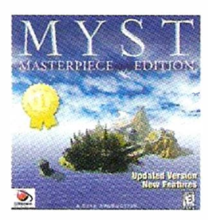






Myst Masterpiece Edition

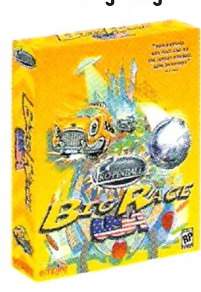
Meisterstückchen



Wenn Sie *Myst* wegen des indiskutabel hohen Schwierigkeitsgrads niemals durchgespielt haben, dann befinden Sie sich in bester Gesellschaft: Hersteller TLC bekennt freimütig, daß nur jeder Zweite *Myst* wirklich gelöst hat. Damit das bei der *Myst Masterpiece Edition* nicht mehr passiert, hat Entwickler Cyan einen „elektronischen Ratgeber" eingebaut. Diese Funktion hilft Ihnen mit dezenten Hinweisen auf die Sprünge, verrät Ihnen auf Wunsch aber auch die komplette Lösung. Wer eines der erfolgreichsten CD-ROM-Spiele aller Zeiten noch nicht im Schrank hat, wird beim Kauf der *Masterpiece Edition* zusätzlich mit komplett neu gerenderten, prachtvollen 16,7-Millionen-Farben-Kulissen, längeren Zwischensequenzen und besserem Sound verwöhnt. Zum Vergleich: Das Original mußte mit mageren 256 Farben auskommen. Per Mausklick umherwandernd, finden Sie in Räumen und Landschaften jede Menge versteckter Details und verschlüsselter Botschaften, die Sie bei der Lösung der anspruchsvollen Denkspiel-Puzzles unterstützen. Die *Masterpiece Edition* kostet rund 90 Mark.
Preis-Leistungs-Verhältnis: Befriedigend

Pro Pinball: Big Race USA

Keine ruhige Kugel



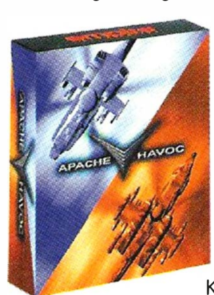
Neuzugang im Hammerpreis-Sortiment von Koch Media: Auch die dritte Folge der *Pro Pinball*-Flippersimulations-Serie gehört zu den Referenztiteln dieses Pausenfüller-Genres. Wie bei den Vorgängern ist zwar nur ein einziger Flipper enthalten, doch der hat's in sich: Begleitet von starken Sound- und Grafikeffekten, schnalzen Sie die Stahlkugel durch einen perfekt gerenderten, in mehreren Auflösungen dargebotenen Parcours. Noch nach Wochen werden Sie neue Details auf dem Tisch entdecken, der einer wilden Reise durch die USA gleichkommt. Der Angriff auf den Highscore erfolgt für DM 29,95.
Preis-Leistungs-Verhältnis: Sehr gut

ACTION

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Referenzklasse				
Half-Life (dt.)	3D-Action	Valve	91	12/98
Jedi Knight	3D-Action	LucasArts	93	12/97
JediKnight: Mysteries ofthe Sith (Z)	3D-Action	LucasArts	93	04/98
Pro Pinball: Big Race USA	Fipper	Empire Interactive	90	12/98
Pro Pinball: Timeshock!	Fipper	Empire Interactive	92	07/97
The Dark Project: Der Meisterdieb	Action-Adventure	Looking Glass	94	02/99
TombRaider3	Action-Adventure	Core Design	90	01/99
Unreal	3D-Action	Epic Games	92	08/98
Unreal Tournament	3D-Action	Epic Games	92	09/99
Wing Commander Prophecy	Weltraum-Action	Origin	90	02/98
Oberklasse				
Conflict: Freespace – The Great War	Weltraum-Action	Interplay	86	08/98
Descent 3	3D-Action	Interplay	80	08/99
Forsaken	3D-Action	Acclaim	90	05/98
Gex3D: Enterthe Gecko	Jump&Run	Crystal Dynamix	89	07/98
GrandTheftAuto	Action	Take 2 Interactive	80	01/98
Heretic 2	3D-Action	Raven Software	85	01/99
King's Quest 8: Mask of Eternity	Action-Adventure	Sierra Studios	86	01/99
MDK	3D-Action	Shiny Entertainment	94	04/97
MechWarrior3	Kampfroboter-Simulation	MicroProse	82	07/99
Oddworld: Abe's Exoddus	Jump&Run	GTInteractive	80	01/99
Outcast	Action-Adventure	Infogrames	84	08/99
Pro Pinball: The Web	Flipper	Empire Interactive	90	01/96
Rainbow Six	Action-Strategie	RedstormEntertainment	86	11/98
Requiem	3D-Action	Cyclone Studios	85	04/99
StarfleetAcademy	Weltraum-Action	Interplay	91	10/97
Starfleet Academy Mission-CD (Z)	Weltraum-Action	Interplay	85	07/98
Turok 2: Seeds Of Evil	3D-Action	Acclaim	83	02/99
Unreal: Return to Na Pali	3D-Action	EpicGames	83	08/99
Wargasm	Action	Digital ImageDesign	88	01/99
X: Beyondthe Frontier	Weltraum-Action	Egosoft	87	08/99
X-Wing Alliance	Weltraum-Action	LucasArts	88	05/99
Gehobene Mittelklasse				
Addiction Pinball	Flipper	ElectronicArts	86	03/98
Aliensvs. Predator	3D-Action	Rebellion	79	05/99
Ballsof Steel	Flipper	GT Interactive	80	02/98
Croc: Legend ofthe Gobbos	Jump&Run	Argonaut	86	03/98
Dark Earth	Action-Adventure	Kalisto	80	11/97
Delta Force	Action-Strategie	NovaLogic	79	12/98
Die bythe Sword	Action-Adventure	Interplay	86	05/98
Die by the Sword Add-On (Z)	Action-Adventure	Interplay	78	01/99
Ecstatica	Action-Adventure	Psygnosis	80	04/97
Extreme Assault	Action-Shooter	Blue Byte	92	06/97
Flying Saucer	UFO-Simulation	Software 2000	75	05/98
Frogger	Jump&Run	Hasbro Interactive	74	02/98
G-Police	Weltraum-Action	Psygnosis	89	11/97
Grand Theft Auto: London 1969 (Z)	Action	Take 2 Interactive	78	05/99
H.E.D.Z.	Action	Hasbro Interactive	80	11/98
Heart of Darkness	Jump&Run	Amazing Studios	80	08/98
Heavy Gear	Kampfroboter-Simulation	Activision	74	01/98
Hercules	Action	Disney Interactive	78	12/97
Deathtrap Dungeon	Action-Adventure	Eidos Interactive	82	07/98
Heavy Gear 2	Kampfroboter-Simulation	Activision	76	08/99
Hidden & Dangerous	Action-Strategie	Take 2 Interactive	79	09/99
Incoming	Arcade-Action	Rage Software	86	05/98
Interstate '76	Action	Activision	85	06/97
Interstate '76 Nitro Riders(Z)	Action	Activision	85	05/98
I-War	Action	Particle Systems	89	01/98
JazzJackrabbit 2	Jump&Run	EpicGames	84	04/98
Judge Dredd Pinball	Flipper	Acclaim	85	07/98
Little Big Adventure 2	Action-Adventure	Adeline Software	87	09/97
Nuclear Strike	Action	Electronic Arts	75	01/98
Oddworld: Abe's Oddysee	Jump&Run	GT Interactive	79	01/98
Outlaws	3D-Action	LucasArts	82	06/97
Outwars	Weltraum-Action	Microsoft	86	06/98
Overboard	Action	Psygnosis	79	12/97
Pandemonium 2	Jump&Run	Crystal Dynamix	87	06/98
RainbowSix: EagleWatch (Z)	Action-Strategie	RedstormEntertainment	79	04/99
Rayman's World	Jump&Run	Ubi Soft	70	12/97
Realms of the Haunting	Action	Gremlin Interactive	87	01/97
Recoil	Action	ElectronicArts	77	05/99
Schleichfahrt	3D-Action	Blue Byte	87	12/96
Shogo: Mobile Armor Division	3D-Action	Monolith	72	12/98
Slamtilt	Flipper	21st Century	82	03/97
Spec Ops	Action-Strategie	Take 2 Interactive	83	06/98
StarTrek: Generations	Weltraum-Action	MicroProse	81	06/97
Star Trek: The Next Generation – Klingon Honor Guard	3D-Action	MicroProse	78	10/98
Star Wars: Episode I: Die Dunkle Bedrohung	Action-Adventure	LucasArts	77	07/99
Starsiege	Kampfroboter-Simulation	Dynamix	75	05/99
Subculture	Action	Criterion Studios	83	12/97
Time Commando	Action	Adeline Software	88	09/96
TombRaider	Action-Adventure	Core Design	90	01/97
Tomb Raider 2	Action-Adventure	Core Design	94	12/97
Turok	3D-Action	Acclaim	85	11/97
Uprising	3D-Echtzeitstrategie	3DO Studios	84	01/98
Upspring 2: Lead And Destoy	Action-Strategie	3DO Studios	72	03/99
V2000	Action	Grolier Interactive	78	11/98
Virtua Fighter 2	Beat'em up	SegaPC	88	11/97
Wing Commander 4	Weltraum-Action	Origin	93	04/96
X-Wing vs. TIE Fighter: Balance of Power (Z)	Weltraum-Action	LucasArts	70	02/98
Mittelklasse				
A Bug's Life	Jump&Run	Disney Interactive	51	04/99
Absolute Pinball	Flipper	21st Century	75	10/96
Abuse	Action	Crack Dot Com	77	06/96
AlienTrilogy	3D-Action	Acclaim	64	01/97
Alone in the Dark2	Action-Adventure	Infogrames	91	03/94
Alone inthe Dark3	Action-Adventure	Infogrames	85	03/95
Amok	Action	GT Interactive	74	01/97
Arcade America	Arcade-Action	7th Level	76	04/96
Asghan	Action-Adventure	Grolier Interactive	59	02/99
Assassin 2015	Action	WarnerInteractive	74	12/96
BLAM! Machinehead	Action	Core Design	72	02/97
Bug!	Jump&Run	Sega	76	11/96
Bust-A-Move	Action	Acclaim	65	04/98
Centipede	Arcade-Action	Hasbro Interactive	54	01/99
Chasm:The Rift	Arcade-Action	Megamedia	78	12/97
Dark Rift	Action	VicTokai	60	04/98
Dark Vengeance	Action-Adventure	Reality Bytes	56	03/99
DarklightConflict	Weltraum-Action	ElectronicArts	71	05/97
DasfünfteElement	Action-Adventure	Ubi Soft	62	11/98
DeadlyTide	Shootem up	Microsoft	75	11/96
Descent 2	Weltraum-Action	Interplay	91	05/96
Dreams to Reality	Action-Adventure	Cryo Interactive	81	12/97
Earthsiege 2: Skyforce	Kampfroboter-Simulation	Dynamix	82	04/96
Earthworm Jim	Jump&Run	Activision	90	03/96
Earthworm Jim 2 + 1	Jump&Run	Shiny Entertainment	90	04/96
Exhumed	Action	BMG Interactive	71	08/97
Expendable	Action	Rage Software	68	06/99
Fighting Force	Action	CoreDesign	60	05/98
Firefight	Action	EpicGames	70	08/96
Flip Out!	Arcade-Action	Gametek	60	04/97
Force 21	Action-Strategie	Redstorm Entertainment	56	09/99
FX FighterTurbo	Beat'em up	PhilipsMedia	74	03/97
Glover	Jump&Run	Hasbro Interactive	60	02/99
G-Nome	Action	7th Level	69	04/97
Hardwar	Weltraum-Action	Gremlin Interactive	61	11/98
Hellbender	Action	Microsoft	74	11/96
Heli-Copter	Action	Ubi Soft	68	06/99
Hexplore	Weltraum-Action	Infogrames	71	07/98
Hunter Hunted	Action	Sierra Studios	70	01/97
Iron & Blood	Action	Acclaim	60	06/97
Krazy Ivan	Action	Psygnosis	74	12/96
Lomax	Action	Psygnosis	60	06/97
LostVikings 2: Norse by Norsewest	Action	Interplay	81	05/97
M.i.A. Missing in Action	Action	GT Interactive	60	09/98
MachineHunter	Action	GT Interactive	72	09/97
Mageslayer	Action	GT Interactive	61	12/97
Magic Carpet 2: Netherworlds	3D-Action	Bullfrog	92	11/95
MassDestruction	Action	BMG Interactive	71	10/97
Max Montezuma	Action-Adventure	Software 2000	80	12/97
MechWarrior 2: Mercenaries	Kampfroboter-Simulation	Activision	85	12/96
My Friend Koo	Action	CDV	50	04/98
Nightmare Creatures	Action-Adventure	Kalisto	67	07/98
Nihilist	Weltraum-Action	PhilipsMedia	70	10/96
Pandemonium	Jump&Run	Crystal Dynamix	91	06/97
Panzer Dragoon	Shoot 'emUp	SegaPC	85	02/97
PerfectWeapon	Action	Electronic Arts	70	10/97
Pinball	Flipper	Maxis	81	04/97
Privateer	Weltraum-Action	Origin	92	11/93
Privateer 2: The Darkening	Weltraum-Action	Origin	84	12/96
Project Paradise	Action	Ikarion	78	03/97
Queen: The Eye	Action-Adventure	Electronic Arts	72	01/98
Rayman	Jump&Run	Ubi Soft	87	01/96
Rebel Assault	Weltraum-Action	LucasArts	91	01/94
Rebel Assault 2	Weltraum-Action	LucasArts	83	01/96
Return Fire	Action	Warner Interactive	81	07/96
RocketJockey	Action	RocketScience	70	12/97
Rogue Squadron	Weltraum-Action	LucasArts	60	02/99
Sandwarriors	Action	Gremlin Interactive	71	07/97
SavageArena	Action	Rage Software	50	07/99
Sentinel Returns	Action	Psygnosis	62	08/98
Shadow Master	Action	Psygnosis	71	02/98
Shadows ofthe Empire	3D-Action	LucasArts	77	11/97
ShatteredSteel	3D-Action	Interplay	82	12/96
Small Soldiers	Action-Strategie	Dreamworks Interactive	56	10/98
Sonic & Knuckles Collection	Jump&Run	Sega PC	69	03/97
Sonic 3D – Flickies Island	Jump&Run	Sega PC	60	10/97
Sonic PC	Jump&Run	SegaPC	81	09/96
Sonic R	Jump&Run	Sega PC	54	12/98
Southpark	3D-Action	Acclaim	65	06/99
Star Control 3	Weltraum-Action	Accolade	78	12/96
StarTrek Pinball	Flipper	Interplay	71	04/98
Starfighter 3000	Action	Telstar	82	08/96
Starshoot	Action-Adventure	Infogrames	53	04/99
Storm	Action	ElectronicArts	70	06/96
Super Bubsy	Action	Accolade	70	10/97
SWIV3D	Action	SCI	82	01/97
SyndicateWars	Action	Bullfrog	85	10/96
Tellurian Defence	Weltraum-Action	Psygnosis	56	10/98
Terracide	Weltraum-Action	Eidos	69	07/97
Terra Nova: Strike Base Centauri	Weltraum-Action	LookingGlass	91	05/96
The Crow: City of Angels	Action	Acclaim	77	03/97
The Hive	Action	Trimark	80	02/96
The Reap	Action	Acclaim	70	01/98
Thunderhawk 2: Firestorm	Action	CoreDesign	84	03/96
TIE Fighter	Weltraum-Action	LucasArts	85	9/94
Tilt!	Flipper	Virgin Interactive	91	03/96
Time Wariors	Action	Silmarils	68	06/97
Toshinden 2	Action	Fujitsu	67	07/98
Trash-It	Arcade-Action	GT Interactive	79	07/97
Trespasser	Action-Adventure	Dreamworks Interactive	50	01/99
Tunguska	Action	Project Two	57	03/99
Tunnel B1	Action	Neon	73	02/97
Vangers: One forthe Road	Action	Interactive Magic	56	09/98
Virtua Fighter PC	Beat 'emUp	Sega	93	08/96
Wild Metal Country	Action	DMA	55	07/99
Wing Commander 3	Weltraum-Action	Origin	96	02/95
WWF in Your House	Beat 'emUp	Acclaim	62	03/97
Xenocrazy	Weltraum-Action	Grolier Interactive	69	07/98
X-Men	Arcade-Action	Acclaim	76	06/97
XS	3D-Action	SCI	66	03/97
X-Wingvs. TIE Fighter	Weltraum-Action	LucasArts	63	07/97
Unterklasse				
3D Pinball: Nascar	Flipper	Sierra Studios	43	01/99
3D Ultra Minigolf	Flipper	Sierra Studios	54	06/97
3D Ultra Pinball	Flipper	SierraStudios	65	01/96
3D Ultra Pinball – Der vergessene Kontinent	Flipper	SierraStudios	42	02/98
Abaron	Action	Tantalus	15	02/96
Absolute Zero	Action	Domark	63	04/96
Adrenix	Action	Playmates Interactive	41	09/98
Agent Armstrong	Action	Virgin Interactive	39	11/97
Alien Earth	Action	Playmates Interactive	42	09/98
Assault Rigs	Action	Sony	74	02/96
Asteroids	Arcade-Action	Activision	38	01/99
Atomic Bomberman	Arcade-Action	Interplay	60	10/97
Baku Baku Animal	Geschicklichkeit	SegaPC	50	09/96
Banzai Bug	Action	GrolierInteractive	29	06/97
Barrage	Action	Activision	45	11/98
Batman Forever	Action	Acclaim	45	06/97
Battle Arena Toshinden	Beat'em up	Playmates Interactive	70	08/96
Battle Cruiser 3000 AD	Action	Gametek	29	04/97
BeastWars	Action	Hasbro Interactive	22	06/98
Bedlam	Action	Mirage	48	12/96
Bedlam 2: Absolute Bedlam	Action	Mirage	49	08/97
Blood Omen – Legacy of Kain	Action	Activision	58	11/97
Bubble Bobble	Arcade-Action	Acclaim	30	11/96
Bug Too	Arcade-Action	SegaPC	50	06/97
Cadillacs & Dinosaurs	Action	RocketScience	32	01/96
CaptainQuazar	Action	3DO	42	01/97
ComixZone	Action	SegaPC	78	03/96
CreepNight	Flipper	Sierra Studios	68	10/96
Crime Killer	Rennspiel	Interplay	18	02/99
CyberGladiators	Beat 'emUp	Sierra Studios	54	01/97
Cyberia 2	Action	Virgin Interactive	76	05/96
D.O.G.	Action	Greenwood	52	09/97
Dactylus	Action	COM	21	04/97
Das Dschungelbuch	Jump&Run	Virgin Interactive	79	01/96
Deer Hunter 2	3D-Action	GT Interactive	16	05/99
Deer Stalker	3D-Action	Interplay	22	11/98
Defcon 5	Action	Millenium	48	05/96
Descent	3D-Action	Interplay	92	03/95
Diamonds 3D	3D-Action	NBG	38	07/97
Dragonheart	Jump&Run	Acclaim	42	02/97
Dragons Lair	Action	DigitalLeisure	19	03/99
DrillingBilly	Action	Magic Bytes	30	12/97
Dust	Action	Cyberfix	76	01/96
Ecco the Dolphin	Action	Sega	80	03/96
Ed Hunter	3D-Action	Dimensions	9	07/99
Eliminator	Arcade-Action	Psygnosis	18	05/99
Eraser Turnabout	Action	Electronic Arts	23	01/97
Excalibur 2555AD	Action-Adventure	Telstar	38	12/97
ExtremePinball	Flipper	Electronic Arts	69	02/96
Final Impact	Action	Brainbug	21	06/98
Firo & Klawd	Action	BMG Interactive	21	12/96
Future Cop LAPD	Arcade-Action	ElectronicArts	49	03/99
GetMedieval	Arcade-Action	Monolith	28	10/98
Grid Run	Action	Virgin Interactive	32	04/97
Guts n Garters in DNA Danger	Action	Ocean	60	08/97
Helicops	Action	7th Level	69	02/97
HugoXL	Jump & Run	ITE	28	09/99
Hyperblade	Action	Activision	53	02/97
Independence Day	Weltraum-Action	Fox Interactive	44	06/97
Isnogud	Jump&Run	Microids	55	05/97
Judge Dredd	Action	Acclaim	50	07/96

Apache Havoc

Sturzflug ins Ungewisse

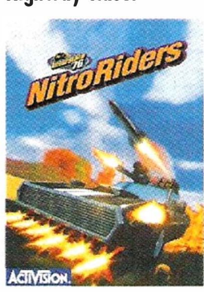


Gerade mal etwas mehr als ein halbes Jahr ist es her, daß Empire die mit etlichen Vorschußlorbeeren bedachte Kampfhubschraubersimulation *Apache Havoc* vorstellte; abheben darf man mit solch bekannten Helikoptern wie dem AH-64D Longbow Apache und der Mil-28B Havoc. Doch die Simulation enttäuschte: Die viel zu schlichte Grafik und größtenteils langweilige Kampfeinsätze (von A nach B fliegen, Bomben abwerfen, nach Hause fliegen) schrecken sowohl Einsteiger als auch Fortgeschrittene ab. Das harsche Urteil von PC-Games-Simulationsexperte Harald Wagner: „Unausgegoren!" Für ein Mittelklasse-Programm ist auch ein „Hammerpreis" (so der Name der Koch Media-Budgetserie) von DM 49,95 noch zu viel verlangt. Unsere Tabelle nennt brauchbare Alternativen.

Preis-Leistungs-Verhältnis: Ausreichend

Interstate ´76: Nitro Riders

Highway-Raser



Mit flottem 70er-Jahre-Flair, coolen Typen und knallharten Missionen hat Activision vor rund zwei Jahren einen recht ungewöhnlichen Renn-/Actionspiel-Mix vorgelegt. Ein knappes Jahr später folgte dann *Interstate ´76: Nitro Riders* – streng genommen eine Zusatz-CD, doch die Erweiterung ist auch ohne das Originalprogramm spielbar. Geboten werden 20 neue Einspielermissionen, 30 Mehrspieler-Einsätze, komplett überarbeitete Sprachausgabe und – Tusch! – 3D-Karten-Unterstützung für geschmeidigere Grafik. Wenn Sie zum Neuzugang der Good-Buy-Serie aus dem Hause Activision greifen, zahlen Sie für die *Nitro Riders* gerade mal 30 Mark. Damit verkürzen Sie sich auf vergnügliche Art und Weise die Wartezeit bis zum Erscheinen des offiziellen Nachfolgers *Interstate ´82*, das noch in diesem Jahr erscheinen soll.

Preis-Leistungs-Verhältnis: Gut

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
L.A. Blaster	Action	Cryo Interactive	21	04/97
Lander	Weltraum-Action	Psygnosis	39	05/99
LastRites	Action	ElectronicArts	13	08/97
Lifeforce Tenka	Action	Psygnosis	10	03/98
Loadstar	Action	RocketScience	49	01/96
Lode Runner 2	Arcade-Action	GT Interactive	40	12/98
Mega Man X	Action	Capcom	63	03/96
Men in Black	Adventure	Gremlin Interactive	52	01/98
MetalRage	Action	Titus	41	02/97
MortalCoil	Action	Virgin Interactive	41	02/96
MutantPenguins	Geschicklichkeit	Gametek	70	11/96
Naturai FawnKillers	3D-Action	Gameplay Company	30	03/99
Necrodome	Action	Raven Software	59	11/96
Necromantics	Jump&Run	Effigy	25	02/97
No Respect	Action	Electronic Arts	42	09/97
Per.Oxyd	Action	Dongleware	80	01/96
Pinball 3D-VCR	Flipper	21st Century	68	05/96
Pinball 95	Flipper	Maxis	80	03/96
Pinball Arcade	Flipper	Microsoft	33	12/98
Pinball Construction Kit	Flipper	21st Century	53	12/96
PinballWizard 2000	Flipper	Ikarion	58	03/96
PinballWorld	Flipper	21st Century	45	01/96
Pinkyand the Brain	Denkspiel	Dreamworks Interactive	39	03/99
Pitfall: The Mayan Adventure	Jump&Run	Activison	90	11/95
Pray forDeath	Action	Lightshock	43	08/96
PuzzleBobble	Arcade-Action	GT Interactive	49	06/97
Q.A.D.	Action	Cranberry Source	31	08/97
Ravage D.C.X.	Action	Warner Interactive	63	12/96
Raven Project	Action	Mindscape	76	02/96
Returnof Arcade	Arcade-Action	Microsoft	45	10/96
Revenge of Arcade	Arcade-Action	Microsoft	27	12/98
Revolution X	Action	Acclaim	34	06/96
Rise 2: Resurrection	Beat ´emUp	Mirage	66	03/96
RoadWarrior	Action	Gametek	65	01/96
Robotron X	Action	GTInteractive	50	01/97
Scarab	Action	ElectronicArts	52	06/97
Scorched Planet	Action	Virgin Interactive	47	11/96
Seafight	Action	Prism Leisure	44	09/97
Separation Anxiety feat. Spiderman & Venom	Action	Acclaim	46	03/96
Shellshock	Action	Core Design	61	07/96
Shockwave Assault	Action	Electronic Arts	77	02/96
Slamscape	Action	MTV Interactive	44	04/97
SolarCrusade	Action	Infogrames	34	11/96
Soul Hunt	Action	Compro Games	9	09/97
Space Dude	Jump&Run	Evrywhere	12	08/96
Space Hulk für Windows 95	Action	ElectronicArts	67	06/96
StarRangers	Action	Interactive Magic	59	01/96
Stratosphere – Conquest of the Skies	Weltraum-Action	Ripcord Games	40	10/98
Streets of SimCity	Rennspiel	Maxis	41	03/98
Strike Base	Action	Max Design	69	06/96
SuperStardust	Action	Gametek	64	06/96
SuperStreet Fighter 2	Beat ´emUp	Capcom	48	07/96
SurfaceTension	Action	Gametek	39	12/96
Survival	Weltraum-Action	Enjoy	25	12/98
Syyrah – TheWarp Hunter	Action	Pixelstorm	44	11/97
Tailchaser	Action	Defcom	18	04/97
Tempest2000	Action	Atari	60	03/96
The Intruder	Action	Electronic Arts	23	08/97
The Machines	Action	Junkyard	30	01/96
Thexder	Action	SierraStudios	54	01/96
Thunder Brigade	Weltraum-Action	I-Magic	27	02/99
TomCatAlley	Action	Sega PC	18	06/96
TotalMania	Action	Domark	65	08/96
Toy Story	Jump&Run	Disney Interactive	45	06/97
Turrican 2	Jump&Run	RainbowArts	63	01/96
We are Angels	Action	ARI Games	4	09/97
Wetlands	Action	New World Computing	76	01/96
Williams Arcade Classics	Arcade-Action	GT Interactive	50	01/97
Wingnuts	Action	RocketScience	52	01/96
Zombieville	Action	Psygnosis	6	04/98

ADVENTURE & ROLLENSPIEL

Refere zklasse

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Diablo	Rollenspiel	Blizzard	90	02/97
Grim Fandango	Adventure	LucasArts	91	01/99

Oberklasse

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Baldur'sGate	Rollenspiel	Interplay	87	02/99
Baldur's Gate: Die LegendenderSchwertküste (Z)	Rollenspiel	Interplay	82	06/99
BladeRunner	Adventure	Westwood	92	01/98
Das Schwarze Auge 3: Schatten über Riva	Rollenspiel	Attic	85	02/97
Diablo: Hellfire (Z)	Rollenspiel	Blizzard	82	01/98
Discworld Noir	Adventure	GT Interactive	88	07/99
Fallout 2	Rollenspiel	Interplay	80	01/99
Monkey Island 3: The Curse of Monkey Island	Adventure	LucasArts	88	01/98
Rent-A-Hero	Adventure	Neo Software	84	12/98
Rückkehrnach Krondor	Rollenspiel	SierraStudios	85	03/99
Silver	Rollenspiel	Infogrames	81	05/99

Gehobene Mittelklasse

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Bad Mojo	Adventure	Acclaim	85	05/96
BaphometsFluch	Adventure	Revolution Software	85	10/96
Baphomets Fluch 2	Adventure	Revolution Software	85	10/97
Battlespire	Rollenspiel	Bethesda Softworks	77	03/98
Betrayal atAntara	Rollenspiel	Havas Interactive	77	08/97
Biosys	Adventure	Take 2	74	03/99
Discworld 2: Vermutlich vermißt ...?!	Adventure	Psygnosis	83	12/96
Down inthe Dumps	Adventure	PhilipsMedia	85	01/97
Fallout	Rollenspiel	Interplay	80	05/98
Final Fantasy 7	Rollenspiel	Eidos Interactive	75	08/98
Floyd	Adventure	Adventure Soft	80	12/97
Gabriel Knight 2	Adventure	SierraStudios	88	02/96
King's Quest 7	Adventure	SierraStudios	88	01/95
Landsof Lore 2	Rollenspiel	Westwood	90	11/97
Lands of Lore 3	Rollenspiel	Westwood	73	06/99
Laura und das Geheimnisdes Diamanten	Adventure	Ubi Soft	79	06/99
Leisure Suit Larry 7: Yacht nach Liebe	Adventure	Sierra Studios	76	01/97
Might & Magic 6: Mandate of Heaven	Rollenspiel	3DO Studios	88	06/98
Might & Magic 7: ForBloodand Honor	Rollenspiel	3DO Studios	73	09/99
O.D.T.	Action-Adventure	Psygnosis	72	11/98
OrionBurger	Adventure	SanctuaryWoods	81	12/96
Rageof Mages	Rollenspiel	Monolith	73	01/99
Rage ofMages2	Rollenspiel	Monolith	75	08/99
Red Jack – Revenge of the Brethren	Adventure	Cyberflix	71	11/98
Sanitarium	Adventure	ASC Games	70	11/98
The Dig	Adventure	LucasArts	89	01/96
The LastExpress	Adventure	Brøderbund	75	07/97
The X-Files: TheGame	Interaktiver Spielfilm	Fox Interactive	73	09/98
Toonstruck	Adventure	Virgin	85	12/96
Ultima 8: Pagan	Rollenspiel	Origin	94	05/94
Wizardry Gold	Rollenspiel	Sir-Tech	80	08/96
Wizardry: Nemesis	Rollenspiel	Sir-Tech	79	01/97

Mittelklasse

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
3 Skulls of the Toltecs	Adventure	WarnerInteractive	80	10/96
AncientEvil	Action-Rollenspiel	Infogrames	62	07/99
Auf der Suche nach dem Ultimate Mix	Adventure	Games 4 Europe	70	09/96
Azrael's Tear	Adventure	The Learning Company	75	11/96
BazookaSue	Adventure	Starbyte	71	03/97
Beneath a SteelSky	Adventure	Virgin Interactive	86	04/94
Bermuda Syndrome	Adventure	BMG Interactive	83	01/96

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Black Dahlia	Adventure	Take 2	60	05/98
Blaze & Blade	Rollenspiel	T&Esoft	52	05/99
Blown Away	Interaktiver Spielfilm	Magellan	65	05/96
Byzantine	Interaktiver Spielfilm	Egmont Interactive	61	11/98
Callahan's Crosstime Saloon	Adventure	Legend	61	07/97
Chewy	Adventure	BlueByte	87	12/95
Chronicles ofthe Sword	Adventure	Psygnosis	81	05/96
Cluedo	Denkspiel	Hasbro Interactive	72	01/97
Daggerfall - Die Schriften derWeisen	Adventure	Bethesda Softworks	87	12/96
Das Rätsel des Master Lu	Adventure	Sanctuary Woods	90	05/96
Das Schwarze Auge 2: Sternenschweif	Rollenspiel	Attic	86	07/94
Dayofthe Tentacle	Adventure	LucasArts	89	10/93
Der Druidenzirkel	Rollenspiel	Sir-Tech	80	02/96
Der Golden Gate Killer	InteraktiverSpielfilm	Grolier Interaktive	77	10/96
Der Ringder Nibelungen	Adventure	ArxelTribes	70	12/98
Der Seelenturm	Adventure	Black Legend	81	03/96
Die Akte Pandora	Interaktiver Spielfilm	Access Software	77	09/96
Die fünfte Dimension	Adventure	Eidos Interactive	71	12/96
DieStadtder verlorenen Kinder	Adventure	Psygnosis	68	03/97
Dogday	Adventure	Infogrames	70	02/98
Entomorph	Rollenspiel	The Learning Company	77	01/96
Fable	Adventure	Telstar	79	10/96
Galador	Adventure	Topware Interactive	59	05/99
Imperium Romanum	Adventure	RainbowArts	64	03/96
Indiana Jones 4: The Fate of Atlantis	Adventure	LucasArts	92	11/92
JackOrlando	Adventure	TopWare Interactive	70	10/97
Kingdom O'Magic	Adventure	SCI	80	05/96
King's Quest 6	Adventure	SierraStudios	86	01/93
Koala Lumpur	Adventure	Brøderbund	75	05/97
Landsof Lore	Rollenspiel	Westwood	88	04/94
Legend of Kyrandia 2: The Hand of Fate	Adventure	Virgin Interactive	84	02/94
Leisure SuitLarry6	Adventure	Sierra Studios	83	10/94
Little Big Adventure	Adventure	Adeline Software	87	01/95
MissionCritical	Adventure	Legend	83	01/96
Myst	Adventure	Cyan Software	75	06/94
Nightlong	Adventure	Team 17	75	11/98
Normality	Adventure	Gremlin Interactive	88	08/96
Psychic Detective	Interaktiver Spielfilm	ElectronicArts	79	03/96
Puppen, Perlen und Pistolen	Adventure	PhilipsMedia	77	06/96
Quest forGlory5: Drachenfeuer	Rollenspiel	SierraStudios	69	03/99
Rama: Rendezvous im Weltraum	Adventure	Havas Interactive	77	12/96
Ripper	Interaktiver Spielfilm	Gametek	70	05/96
Riven	Adventure	Cyan Software	55	12/97
Safecracker	Adventure	GT Interactive	65	05/97
Sam& Max	Adventure	LucasArts	93	01/94
Secrets ofthe Luxor	Adventure	Funware	63	02/97
Shannara	Adventure	Legend	68	03/96
Sherlock Holmes: Geheimnis dertätowierten Rose	Adventure	ElectronicArts	69	12/96
Shine	Adventure	BMG Interactive	61	01/97
Shivers	Adventure	Havas Interactive	73	01/96
Sign oftheSun	Adventure	Projekt 2	60	02/98
Simonthe Sorcerer	Adventure	Adventure Soft	84	12/93
Simonthe Sorcerer 2	Adventure	AdventureSoft	90	09/95
Space Bar	Adventure	RocketScience	65	12/97
Star Trek: Deep Space Nine – Harbinger	Adventure	Viacom New Media	71	05/96
Stonekeep	Rollenspiel	Interplay	88	01/96
Synnergist	Adventure	21st Century	68	09/96
Talisman	Adventure	Software 2000	77	01/96
Tex Murphy: Overseer	Adventure	AccessSoftware	73	06/98
The7th Guest	Adventure	Trilobyte	73	07/93
TheGene Machine	Adventure	PhilipsMedia	70	10/96
The Journeyman Project 3: Legacy of Time	Adventure	Red Orb	62	02/98
The Neverhood	Adventure	Microsoft	74	02/97
TimeGate	Adventure	Infogrames	82	01/96
Titanic	Adventure	Cyberflix	57	04/98
Torin's Passage	Adventure	SierraStudios	79	01/96
Total Distortion	Adventure	The Learning Company	71	06/96
Touché	Adventure	Centregold	75	02/96
Ultima 7 Part 2: Serpent Isle	Rollenspiel	Origin	92	06/93
Urban Runner	Interaktiver Spielfilm	Coktel Vision	61	07/96
Verrat inder verbotenen Stadt	Adventure	Ravensburger Interact.	51	05/99
Versailles	Adventure	Cryo	66	01/97
Zork: Der Großinquisitor	Adventure	Activision	74	01/98
Zork: Nemesis	Adventure	Activison	89	06/96

Unterklasse

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
AceVentura	Adventure	7th Level	58	01/97
Alarmstufe X	Adventure	DiscoveryChannel	45	07/97
Albion	Rollenspiel	BlueByte	70	12/95
AlienIncident	Adventure	Gametek	70	10/96
AlienVirus	Adventure	ICE	68	02/96
Aliens	Adventure	The Learning Company	79	02/96
Alive – Behind the Moon	Adventure	NovaMedia	9	04/97
Angel Devoid	InteraktiverSpielfilm	The Learning Company	46	04/96
Anvil of Dawn	Rollenspiel	New World Computing	60	03/96
Atlan Zeitabenteuer	Adventure	Megasystems	31	09/99
Archibald Applebrooks Abenteuer	Adventure	Software 2000	43	12/95
Area D	Adventure	ARIData	28	11/97
Arkof Time	Adventure	Acclaim	63	08/97
Atlantis	Adventure	Cryo	55	08/97
Beavis & Butthead	Adventure	Viacom New Media	73	01/96
Birthright: Die dunkle Allianz	Rollenspiel	SierraStudios	62	11/97
Blackstone Chronicles	Adventure	The Learning Company	31	01/99
BlueIce	Adventure	Psygnosis	33	02/97
Braindead 13	Interaktiver Spielfilm	Empire Interactive	36	04/96
Bud Tucker in Double Trouble	Adventure	TopWare Interactive	39	04/97
ChristmasAdventure	Adventure	ParaMedia	64	01/96
Chronomaster	Adventure	Capstone	64	04/96
Clandestiny	Adventure	Trilobyte	37	12/96
Connections	Adventure	Discovery Channel	51	07/97
D	Adventure	Acclaim	44	05/96
Dark Side of the Moon	Interaktiver Spielfilm	Southpeak	46	03/99
DasGrab des Pharao	Adventure	Ravensburger Interact.	60	04/98
Deathkeep	Rollenspiel	SSI	36	08/96
Descentto Undermountain	Rollenspiel	Interplay	20	03/98
Deus	Adventure	Silmarils	59	01/97
Devo: Adventures of the Smart Patrol	Adventure	Inscape	20	11/96
Die phantastische Reise nach Terra-Gon	Adventure	Multimedia Artist	27	04/97
Dragon Lore 2	Adventure	Cryo	55	02/97
Droiyan	Rollenspiel	CDV	40	09/98
Duckman	Adventure	Playmates	63	10/97
ElkMoon Murder	InteraktiverSpielfilm	Activison	49	11/96
Evidence	Adventure	BMG Interactive	60	09/97
Evocation	Adventure	Navigo	52	03/96
Frankenstein	Interaktiver Spielfilm	Interplay	61	01/96
GNAP	Adventure	ARIData	21	04/98
Granny	Adventure	Telstar	58	03/98
Gute Zeiten, Schlechte Zeiten	Adventure	Software 2000	14	02/99
Harvestof Souls	Adventure	SierraStudios	58	06/97
Hitman	Adventure	CDV	24	02/98
Hopkins FBI	Adventure	Kult	10	09/98
Human Recall	Adventure	CAPS	18	02/96
In the 1st Degree	Interaktiver Spielfilm	Brøderbund	37	01/96
Indiana Jones Desktop Adventures	Adventure	LucasArts	54	06/96
John Sinclair: Evil Attacks	Adventure	Bitlab	30	06/98
Lamentation Sword	Rollenspiel	Lomax	39	04/99
Latex	Interaktiver Spielfilm	SexyRaven	5	02/99
Liath	Adventure	Projekt Two	30	03/99
Lighthouse	Adventure	SierraStudios	53	10/96
Majestic – Part 1: Alien Encounter	Adventure	PiranhaInteractive	41	08/96
Metro-Police	Adventure	VirtualX-citement	41	01/99
Mummy	Adventure	Interplay	40	11/96
Mutationof J.B.	Adventure	Neo Software	42	12/96
Net:Zone	Adventure	Gametek	58	12/96
Nine	Adventure	Tribecca	40	12/96
Obsidian	Adventure	Infogrames	51	01/98
Of Light and Darkness	Adventure	Interplay	31	07/98
Operations Hurricane: Windstärke 12	Adventure	Ehepa	63	04/97



Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Pilgrim	Adventure	Infogrames	45	01/98
Police Quest SWAT	Adventure	Sierra Studios	47	02/96
Private Eye	Adventure	Infogrames	40	11/97
Pyst	Parodie	Parroty	20	01/97
Qin	Adventure	Navigo	28	11/98
Qin: Tomb of the Middle Kingdom	Adventure	Warner Interactive	72	10/96
Reah	Adventure	Project2	57	11/98
Ring Cycle	Adventure	Maelstrom	26	02/96
S.P.Q.R. - The Empire's Darkest Hour	Adventure	GT Interactive	19	04/97
Sea Legends	Adventure	Starbyte	60	04/96
Sentient	Adventure	Psygnosis	47	03/98
SilentSteel	InteraktiverSpielfilm	Bavaria Interactive	37	01/96
Space Quest 6	Adventure	SierraStudios	86	09/95
Spud	Adventure	Gametek	55	06/96
Spycraft: The Great Game	Adventure	Activision	65	05/96
StarTrek 25th Anniversary	Adventure	Interplay	83	11/92
Star Trek TNG: A Final Unity	Adventure	MicroProse	86	07/95
StarshipTitanic	Adventure	NBG	38	06/98
Superspy	Adventure	Navigo	47	05/97
Takeru	Adventure	Sunsoft	22	01/98
TerrorTrax	InteraktiverSpielfilm	Groller Interaktive	21	09/96
The DarkEye	Adventure	Inscape	63	01/96
The Legend of Kyrandia	Adventure	Westwood	77	11/92
TheLostFilesof SherlockHolmes	Adventure	ElectronicArts	86	11/92
The Martian Chronicles	Adventure	Byron Preiss	65	02/96
Thoregon	Adventure	Mainscreen	15	04/98
Timelapse	Adventure	GT Entertainment	67	01/97
Titanic	Adventure	ARI Data	18	06/98
Vollgas	Adventure	LucasArts	73	07/95
Wer ist der Mörder von Taylor French?	Adventure	ARI Data	18	10/97
YodaStories	Adventure	LucasArts	47	06/97

SPORT & RENNSPIEL

Referenzklasse

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
F1 RacingSimulation	Formel-1-Simulation	Ubi Soft	95	01/98
FIFA99	Fußball-Simulation	EASports	91	01/99
Frankreich 98:Die FußballWM	Fußball-Simulation	EASports	94	06/98
Grand Prix Legends	Rennsimulation	Papyrus	92	11/98
NBA Live 99	Basketball-Simulation	EA Sports	93	01/99
NHL99	Eishockey-Simulation	EA Sports	94	12/98
Racing Simulation 2	Formel 1-Simulation	Ubi Soft	91	11/98

Oberklasse

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
CART Precision Racing	Rennsimulation	Microsoft	87	03/98
Colin McRae Rally	Rennsimulation	Codemasters	87	10/98
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	Fußball-Simulation	EASports	93	01/98
Grand Prix 2	Formel-1-Simulation	MicroProse	92	04/96
LinksLS 1998 Edition	Golfsimulation	Access	89	10/97
Links LS99	Golfsimulation	Access	89	03/99
Madden NFL 99	Football-Simulation	EASports	83	02/99
Midtown Madness	Rennspiel	Microsoft	83	07/99
Motocross Madness	Motocross-Simulation	Microsoft	87	10/98
NBALive98	Basketball-Simulation	EASports	90	01/98
Needfor Speed 3	Rennspiel	ElectronicArts	89	11/98
Needfor Speed 4	Rennspiel	ElectronicArts	84	08/99
NHL 98	Eishockey-Simulation	EA Sports	93	11/97
Nice 2	Rennspiel	Synetic	87	12/98
Superbike World Championship	Rennsimulation	EASports	86	04/99
Tiger Woods 99	Golfsimulation	EA Sports	87	11/98

Gehobene Mittelklasse

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Actualce Hockey 2	Eishockey-Simulation	Gremlin Interactive	72	07/99
Actua Pool	Billard-Simulation	Gremlin Interactive	77	07/99
Bundesliga Stars 2000	Fußballspiel	EA Sports	78	03/99
Castrol Honda Superbike World Championship	Motorrad-Simulation	Interactive Entertainment	74	08/98
DSF Golf99	Golfsimulation	HavasInteractive	70	09/99
FIFASoccer97	Fußball-Simulation	EA Sports	88	01/97
Formel 1	Formel-1-Simulation	Psygnosis	90	05/97
Formel 1 '97	Formel-1-Rennspiel	Psygnosis	85	04/98
Have a N.I.C.Eday	Rennspiel	Synetic	87	02/97
Jack Nicklaus Golf: Golden Baer Challenge	Golfsimulation	Activision	74	06/99
JeffGordon Racing	Rennspiel	ASC Games	76	08/99
Links Extreme	Golfspiel	Access	71	09/99
Links LS	Golfsimulation	Access	94	10/96
Madden NFL98	Football-Simulation	ElectronicArts	87	01/98
Manic Karts	Go-Kart-Spiel	Virgin Interactive	84	04/96
Micro Machines V3	Rennspiel	Codemasters	75	08/98
Moto Racer 2	Motorrad-Rennspiel	Delphine Software	79	01/98
NBALive 97	Basketball-Simulation	EASports	93	03/97
NHL Hockey97	Eishockey-Simulation	EASports	93	12/96
Nice 2:Tuneup (Z)	Rennspiel	Synetic	77	07/99
Official Formula One Racing	Formel-1-Simulation	Eidos Interactive	77	07/99
POD	Rennspiel	Ubi Soft	84	04/97
Powerpool	Billard-Simulation	DataBecker	72	06/99
Redline Racer	Rennspiel	Criterion Studios	79	05/98
Rollcage	Rennspiel	Psygnosis	74	04/99
SegaRally	Rennsimulation	Sega PC	89	02/97
Sega Worldwide SoccerPC	Fußball-Simulation	Sega	89	09/97
Speed Busters	Rennspiel	Ubi Soft	78	02/99
Sports CarGT	Rennsimulation	ElectronicArts	71	07/99
TOCA 2	Rennsimulation	Codemasters	79	05/99
TOCA Touring Car Championship	Rennsimulation	Codemasters	85	01/98
Triple Play98	Baseball-Simulation	EA Sports	87	08/97
UEFA Champions League	Fußball-Simulation	Eidos Interactive	72	05/99
Ultimate RacePro	Rennspiel	Kalisto	76	02/98
VIVA Football	Fußball-Simulation	Virgin Interactive	78	05/99
V-Rally	Rennspiel	Infogrames	71	06/99

Mittelklasse

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
ActuaSoccer	Fußball-Simulation	Gremlin Interactive	68	04/99
ActuaSoccer 2	Fußball-Simulation	Gremlin Interactive	72	01/98
ActuaTennis	Tennis-Simulation	Gremlin Interactive	70	12/98
Andretti Racing	Rennsimulation	Electronic Arts	71	01/98
Autobahn Raser	Rennspiel	Davilex	60	07/98
Baseball Edition 2000	Baseball-Simulation	Interplay	56	07/99
Big Red Racing	Rennspiel	Domark	78	04/96
Bleifuss 2	Rennspiel	Milestone	89	11/96
BleifussFun	Rennspiel	Milestone	70	11/97
BleifussRally	Rennspiel	Milestone	81	01/98
Clash	Rennspiel	Accolade	69	07/98
Cyberspeed	Rennspiel	The Learning Company	66	04/96
Daytona USA	Rennspiel	SegaPC	80	12/96
Daytona USA Deluxe	Rennspiel	Sega PC	62	12/97
DeathRally	Rennspiel	Apogee	72	01/97
Destruction Derby	Rennspiel	Psygnosis	85	01/96
Destruction Derby 2	Rennspiel	Psygnosis	72	01/97
Dethkarz	Rennspiel	MelbourneHouse	72	12/98
DSF Football	Football-Simulation	Sierra Sports	70	12/97
DSFGolf	Golfsimulation	SierraSports	70	10/97
Euro96	Fußball-Simulation	Gremlin Interactive	81	07/96
ExcessiveSpeed	Rennspiel	ChaosWorks	59	01/99
Extreme-G 2	Rennspiel	Acclaim	60	03/99
Fatal Racing	Rennspiel	Gremlin Interactive	72	01/96
FIFA Soccer 96	Fußball-Simulation	EA Sports	94	01/96
Football Pro 97	Football-Simulation	Havas Interactive	81	04/97
Formula Karts	Go-Kart-Simulation	Sega PC	74	09/97
Grand Prix 500ccm	Motorrad-Simulation	Ascaron	70	12/98
GrandTouring	Rennsimulation	Empire Interactive	66	02/99
Greg Norman Ultimate Challenge Golf	Golfsimulation	Grolier Interactive	71	08/96
Have a N.I.C.E. day! Track Pack (Z)	Rennspiel	Synetic	83	12/97
IndyRacing	IndyCar-Simulation	ABC Interactive	75	07/98
IndyCar Racing 2.0	IndyCar-Simulation	Papyrus	79	01/96
International Rally Championship	Rennsimulation	Orange Ent.	86	12/97
Jack Nicklaus Golf 4: Golden Bear Edition	Golfsimulation	Accolade	81	05/97
Jack Nicklaus Golf 5	Golfsimulation	Accolade	67	03/98
Johnny Herberts Grand Prix Championship 1998	Formel-1-Rennspiel	Midas Interactive	71	10/98
Kick Off98	Fußball-Simulation	Anco	61	01/98
K.O. Boxing	Boxsimulation	Data Becker	63	09/99
Madden NFL97	Football-Simulation	ElectronicArts	82	12/96
Manx TT	Motorrad-Rennspiel	Sega PC	65	12/97
Martini Racing	Rennspiel	WarnerInteractive	81	08/96
Mega Race 2	Rennspiel	Mindscape	68	10/96
Microsoft Golf 1998 Edition	Golfsimulation	Microsoft	69	06/98
Microsoft Golf99	Golfsimulation	Microsoft	62	06/99
Monster TruckMadness	Rennspiel	Microsoft	76	11/96
Monster Truck Madness 2	Rennspiel	Microsoft	71	06/98
MonsterTrucks	Rennspiel	Psygnosis	78	09/97
MotoRacer	Motorrad-Rennspiel	Delphine Software	86	06/97
MS Golf 3.0	Golfsimulation	Microsoft	67	12/96
NASCAR Racing 1999 Edition	NASCAR-Simulation	Papyrus	68	02/99
NASCAR Racing 2	NASCAR-Simulation	Papyrus	70	02/97
NBAAction 98	Basketball-Simulation	Sega Sports	80	03/98
NBA Full Court Press	Basketball-Simulation	Microsoft	69	02/97
NBA Hangtime	Basketball-Simulation	GT Interactive	79	04/97
NBA Live 96	Basketball-Simulation	EA Sports	93	04/96
Need for Speed: Special Edition	Rennspiel	ElectronicArts	88	09/96
Needfor Speed 2	Rennspiel	Electronic Arts	66	06/97
Need for Speed 2 Special Edition	Rennspiel	ElectronicArts	60	12/97
NFL Quarterback Club 96	Football-Simulation	Acclaim	71	04/96
NHL Hockey 96	Eishockey-Simulation	EASports	89	12/95
Onside Soccer	Fußball-Simulation	Telstar	65	08/96
PeteSampras Tennis97	Tennis-Simulation	Codemasters	72	09/97
PGA European Tour	Golfsimulation	EASports	87	05/96
PGA Tour Golf 96	Golfsimulation	EASports	87	12/95
PGATour Pro	Golfsimulation	EASports	84	08/97
POD – Back to Hell	Rennspiel	Ubi Soft	50	03/98
Power F1	Formel-1-Simulation	EidosInteractive	69	02/97
Powerboat Racing	Powerboat-Rennspiel	Interplay	68	04/98
Powerslide	Rennspiel	GT Interactive	68	01/99
Pro 18 Golf	Golfsimulation	Psygnosis	64	04/99
Puma Street Soccer	Fußballspiel	Sunsoft	63	09/99
Rallye Racing 97	Rennsimulation	Europress	81	11/96
Ran Soccer	Fußball-Simulation	Greenwood	79	01/96
Road Rash	Motorrad-Rennspiel	ElectronicArts	81	11/96
Sean Dundee's World Club Football	Fußball-Simulation	Ubi Soft	79	08/97
Sega Touring CarChampionship	Rennsimulation	SegaPC	79	03/98
Sensible Soccer WM-Edition	Fußballspiel	Sensible Software	60	06/98
SimGolf	Golfsimulation	Maxis	66	04/97
Speed Haste	Rennspiel	Friendware	60	07/96
Speedboat Attack	Rennspiel	Telstar	75	12/97
Speedster	Rennspiel	Psygnosis	61	06/97
StarWars Episode I: Racer	Rennspiel	LucasArts	68	07/99
StreetRacer	Rennspiel	Ubi Soft	68	02/97
Striker96	Fußball-Simulation	Acclaim	69	10/96
Test Drive 3	Rennspiel	Accolade	67	06/97
Test Drive 4	Rennspiel	Accolade	73	02/98
Test Drive 5	Rennspiel	Accolade	63	02/99
TheGolf Pro	Golfsimulation	Empire Interactive	76	05/98
TrackAttack	Go-Kart-Simulation	MicroProse	70	05/96
Triple Play 99	Baseball-Simulation	ElectronicArts	71	07/98
UEFA Champions League 96/97	Fußball-Simulation	Krisalis	88	06/97
Virtual Karts	Go Kart-Simulation	MicroProse	71	01/96
Virtual Pool 2	Billard-Simulation	Interplay	89	12/97
Virtual Snooker	Billard-Simulation	Interplay	89	05/96
VR Baseball 2000	Baseball-Simulation	Interplay	65	02/99
WipEout	Rennspiel	Psygnosis	70	01/96
WipEout 2097	Rennspiel	Psygnosis	70	07/97
World LeagueSoccer 98	Fußball-Simulation	Silicon Dreams	73	07/98

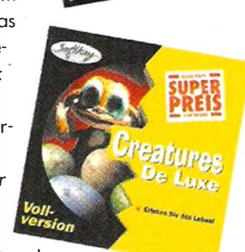
Unterklasse

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Actua Golf 2	Golfsimulation	Gremlin Interactive	51	05/98
Actua Ice Hockey	Eishockey-Simulation	Gremlin Interactive	28	05/98
Actua Soccer Club Edition	Fußball-Simulation	Gremlin Interactive	58	08/97
Adidas Power Soccer	Fußballspiel	Psygnosis	2	04/98
Adidas Power Soccer 98	Fußballspiel	Psygnosis	30	08/98
Baseball 3D 1998	Baseball-Simulation	Microsoft	58	09/98
BattleRace	Rennspiel	Ikarion	45	09/96
Bleifuss	Rennspiel	Milestone	88	01/96
Boss Rally	Rennspiel	Southpark	48	07/99
BotSoccer	Fußballspiel	NBG Verlag	25	03/97
Brian LaraCricket	Kricket-Simulation	Codemasters	36	05/99
Bug Riders	Rennspiel	GT Interactive	45	04/98
Buggy	Rennspiel	GremlinInteractive	46	01/99
Burnout	Drag Racing-Simulation	Bethesda Softworks	33	06/98
Complete Davis Cup Tennis	Tennis-Simulation	Telstar	50	01/97
Daley Tompsons olympischer Zehnkampf	Leichtathletik	Interactive Magic	19	10/96
DSF Football98	Football-Simulation	Havas Interactive	46	09/98
DSFSki	Ski-Simulation	Havas Interactive	25	04/98
Extreme Games	Sportspiel	Sony	28	04/96
Field & Stream Trophy Buck	Jagdsimulation	SierraSports	20	06/99
FIFA International Soccer	Fußball-Simulation	EASports	90	07/94
FIFASoccer	Fußballspiel	EA Sports	90	01/95
French Open Tennis 97	Tennis-Simulation	Interplay	59	10/97
Game, Net & Match	Tennis-Simulation	Blue Byte	55	07/98
Golden Goal 98	Fußball-Simulation	Take 2 Interactive	50	08/98
GT Racing 97	Rennsimulation	Infogrames	47	08/97
Hardcore 4x4	Offroad-Simulation	Gremlin Interactive	58	09/97
Hugo Wild River	Rennspiel	NBG Verlag	41	06/98
International Moto-X	Motocross-Simulation	Warner Interactive	8	01/97
Kick Off96	Fußball-Simulation	Anco	62	09/96
KickOff97	Fußball-Simulation	Anco	70	05/97
LKW Raser	Rennspiel	ARI Data	38	08/99
Madtrax	Rennspiel	Project2	47	01/99
Microsoft Fußball	Fußball-Simulation	Microsoft	52	01/97
MinigolfDeluxe	Minigolf-Simulation	SierraStudios	47	12/98
Motorhead	Rennspiel	Gremlin Interactive	16	06/98
NascarRevolution	NASCAR-Simulation	ElectronicArts	57	05/99
NBA Jam Extreme	Basketball-Simulation	Acclaim	37	04/97
NFLBlitz	Football-Simulation	GT Interactive	39	12/98
NHLOpenIce	Sportspiel	GT Interactive	8	02/98
Olympic Games	Leichtathletik	EidosInteractive	36	12/96
OlympicSoccer	Fußball-Simulation	EidosInteractive	32	12/96
PBABowling	Bowling-Simulation	Virgin Interactive	31	06/96
PlaneCrazy	Rennspiel	Ubi Soft	47	06/98
Pro Boarder	Snowboard-Simulation	EA Sports	45	02/99
ProPool 3D	Billard-Simulation	HeadGames	45	11/97
ProstGrand Prix	Formel-1-Simulation	Canal+ Multimedia	28	08/98
Riot	Rennspiel	Psygnosis	51	08/97
S.C.A.R.S.	Rennspiel	Ubi Soft	42	02/99
Sensible Golf	Golfsimulation	Sensible Software	20	05/96
Slam 'nJam	Basketballspiel	BMG	49	07/97
Snow Wave Avalanche	Snowboard-Simulation	Midas Interactive	50	03/99
SODA Off-Road Racing	Rallye-Simulation	Havas Interactive	60	02/98
Space Jam	Basketballspiel	Acclaim	46	04/97
Speed Rage	Rennspiel	Telstar	54	10/96
Ten Pin Alley	Bowling-Simulation	ElectronicArts	58	05/97
TestDrive4x4	Offroad-Simulation	Accolade	43	02/99
Needfor Speed	Rennspiel	ElectronicArts	85	11/95
Thrust, Twist & Turn	Rennspiel	Take 2 Interactive	45	07/99
TNN Bass Fishing	Angelsimulation	ElectronicArts	40	05/96
Trophy Bass 2	Angel-Simulation	SierraSports	44	01/97
UEFA Champions League 95/96	Fußball-Simulation	PhilipsMedia	44	07/96
Wayne Gretzky und die NHLPA All Stars	Eishockey-Simulation	WarnerInteractive	59	05/96
World Rally Fever	Rennspiel	Konami	51	08/96
World Wide Rally	Rennspiel	CDV	7	02/98
Wreckin'Crew	Rennspiel	Telstar	18	07/98
WWF Wrestlemania	Wrestling-Simulation	Acclaim	88	01/96

Superpreiswert

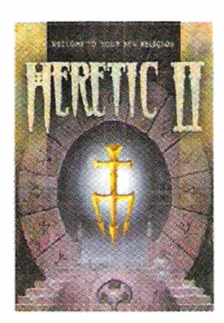
Mehr Spiel für 's Geld

Wer auf Handbücher und aufwendige Spielepackungen verzichten kann, der greift zur Superpreiswert-Serie von TLC. Diese Titel werden für jeweils einen Zehner verkauft und nur in einer CD-ROM-Plastikhülle („Jewel Case") angeboten, wie man's von Audio-CDs kennt. In der Reihe bislang erschienen: die Jump&Runs *Earthworm Jim* und *Pitfall*, das Echtzeitstrategiespiel *Dark Reign*, die Kampfroboter-Simulationen *MechWarrior 2* und *MechWarrior 2: Mercenaries*, das Strategiespiel *M.A.X.*, das verkannte Actionspiel *MDK*, das Tunnel-3D-Actionspiel *Descent 2*, die Flugsimulationen *Team Apache* und *A-10 Kuba*, die Furby-Variante *Creatures Deluxe*, das Hexagonstrategiespiel *Fantasy General*, die U-Boot-Simulation *Silent Hunter*, die Adventures *Azrael's Tear*, *Dracula* und *Dragon Lore*, das Speedboat-Rennspiel *Powerboat Racing* und der Spielhallenklassiker *Asteroids*. Was die Spiele im einzelnen taugen und wie sie aus heutiger Sicht einzuschätzen sind, entnehmen Sie den nebenstehenden Tabellen.



Heretic 2

3D-Action zum Toppreis

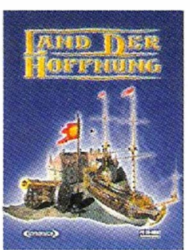


Das Fantasy-3D-Actionspiel von Raven Software wurde Ende 1998 veröffentlicht und darf nach wie vor zur Oberklasse des Genres gerechnet werden. Wer seinerzeit den Kauf gescheut hat, wird jetzt im Rahmen der Activision-Budgetserie Good Buy verführt: Für DM 29,95 erwarten Sie ausgezeichnetes Leveldesign, 3D-beschleunigte Grafik und harte Gegner. Wenn Sie statt blutrünstiger Mutanten lieber anmutig animierte Fantasy-Wesen mit Schwertern und Zaubersprüchen bekämpfen, sind Sie bei *Heretic 2* hervorragend aufgehoben.

Preis-Leistungs-Verhältnis: Sehr gut

Land der Hoffnung

Keine falschen Hoffnungen

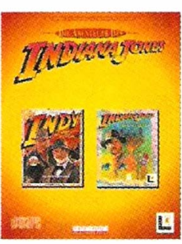


Genauso groß wie die Ambitionen vom Hannoveraner Hersteller Innonics war hinterher die Enttäuschung seitens der Journalisten und Spielekäufer, die sich von diesem Aufbaustrategiespiel weit mehr versprochen hatten. Gegen das wesentlich schöner aufgemachte *Die Völker* von JoWood/Neo hatte das grafisch ziemlich trostlose Spiel keine Chance, wenngleich die Komplexität stellenweise sogar *Anno 1602* übertrifft. Wie bei vergleichbaren Spielen wird im *Land der Hoffnung* angebaut, abgebaut, produziert, gehandelt, verhandelt und gekämpft. Der durchgehend hohe Schwierigkeitsgrad und die menülastige Aufmachung tragen allerdings nicht gerade zur Steigerung der Motivation bei. Die Kinderkrankheiten (unter anderem das vereinzelt recht wirre Verhalten der Computergegner) wurden mittlerweile allerdings ausgemerzt. DM 29,95 sind ein fairer Tarif für ein Programm, das gerade mal seit wenigen Monaten auf dem Markt ist, nunmehr in der Hammerpreis-Reihe von Koch Media erscheint und am auffälligen Sticker erkennbar ist.

Preis-Leistungs-Verhältnis: Befriedigend

Indy-Compilation

Ford – der tut was



Wenn der Indy-Marsch in SoundBlaster-Qualität erklingt, beginnen für Sie zwei spannende Adventures mit dem dreitagebärtigen, peitschenschwingenden Abenteurer. *Indiana Jones und der letzte Kreuzzug* folgt grob der Story des gleichnamigen Kino-Welterfolgs. Indy begibt sich dabei auf die Suche nach seinem Vater und dem sagenumwobenen Heiligen Gral. Auch in *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* werden feingeistige Dialoge geführt, schlagfertige Sprüche aufgesagt und clevere Puzzles gelöst. Daß die Optik nicht mehr zu den frischesten zählt, liegt schlichtweg am fortgeschrittenen Alter der beiden Titel – immerhin haben die zwei Indy-Abenteuer schon mehr als fünf Jahre auf dem Buckel. Unverbindl. Preisempfehlung: DM 29,95.

Preis-Leistungs-Verhältnis: Befriedigend

STRATEGIE & WISIM

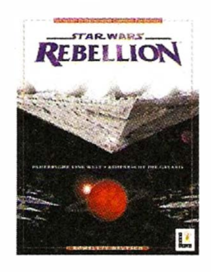
Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Referenzklasse				
Ageof Empires	Echtzeitstrategie	Ensemble Studios	94	11/97
Anno 1602: Erschaffung einerneuen Welt	Aufbaustrategie	Sunflowers	91	05/98
Anstoss 2 Gold	Fußballmanager	Ascaron	89	11/98
Civilization: Call to Power	Rundenstrategie	Activision	91	05/99
Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot	Echtzeitstrategie	Westwood	90	12/96
Commandos	Echtzeit-Taktik	Pyro Studios	91	07/98
Commandos: Im Auftrag der Ehre (Z)	Echtzeit-Taktik	PyroStudios	92	05/99
JaggedAlliance 2	Rundenstrategie	Sir-Tech	90	06/99
Dungeon Keeper 2	Echtzeitstrategie	Bullfrog	90	08/99
StarCraft	Echtzeitstrategie	Blizzard	90	06/98
Oberklasse				
Age of Empires: Der Aufstieg Roms (Z)	Echtzeitstrategie	Ensemble Studios	83	12/98
Alpha Centauri	Rundenstrategie	Firaxis	89	03/99
Anno 1602: Neue Inseln, neue Abenteuer (Z)	Aufbaustrategie	Sunflowers	86	12/98
Anstoss 2	Fußballmanager	Ascaron	88	09/97
Anstoss 2 – Verlängerung (Z)	Fußballmanager	Ascaron	89	04/98
Battlezone	3D-Echtzeitstrategie	Activision	86	04/98
Bundesliga Manager 97	Fußballmanager	Software2000	87	12/96
Bundesliga Manager 98	Fußballmanager	Software 2000	81	10/98
Caesar 3	Aufbaustrategie	Impressions	83	12/98
Command & Conquer: Der Ausnahmezustand (Z)	Echtzeitstrategie	Westwood	84	04/96
C&C 2: Alarmstufe Rot: Vergeltungsschlag (Z)	Echtzeitstrategie	Westwood	88	11/97
C&C 2: Alarmstufe Rot: Gegenangriff (Z)	Echtzeitstrategie	Westwood	90	06/97
Command & Conquer Gold	Echtzeitstrategie	Westwood	88	05/97
Creatures 2	Künstliches Leben	Cyberlife	-	10/98
Der Industrie-Gigant Gold	Aufbaustrategie	JoWood	81	08/98
Der Industriegigant-Expansion Set (Z)	Aufbaustrategie	JoWood	81	12/97
Die Siedler 2	Aufbaustrategie	Blue Byte	91	06/96
Die Siedler 2 – Mission CD (Z)	Aufbaustrategie	Blue Byte	89	02/97
Die Siedler 2 Gold Edition	Aufbaustrategie	Blue Byte	91	-
Die Siedler 3	Aufbaustrategie	Blue Byte	88	01/99
Die Siedler 3 – Mission CD (Z)	Aufbaustrategie	Blue Byte	80	05/99
Die Völker	Aufbaustrategie	JoWood	81	07/99
Dune 2000	Echtzeitstrategie	Westwood	83	09/98
Dungeon Keeper	Echtzeitstrategie	Bullfrog	91	07/97
Dungeon Keeper: Deeper Dungeons (Z)	Echtzeitstrategie	Bullfrog	91	12/97
Heroes of Might & Magic 3	Rundenstrategie	3DO Studios	81	06/99
Incubation	Rundenstrategie	Blue Byte	92	11/97
Incubation Mission Pack (Z)	Rundenstrategie	Blue Byte	92	05/98
Kurt - Der Fußballmanager	Fußballmanager	Heart-Line	85	03/99
Lordsof Magic	Rundenstrategie	Impressions	86	02/98
Populous: The Beginning	3D-Echtzeitstrategie	Bullfrog	91	12/98
Populous 3: Unendeckte Welten (Z)	3D-Echtzeitstrategie	Bullfrog	80	06/99
StarCraft: BroodWar (Z)	Echtzeitstrategie	Blizzard	88	02/99
Star Trek: Starfleet Command	Echtzeitstrategie	Interplay	92	09/99
TotalAnnihilation	3D-Echtzeitstrategie	Cavedog	84	11/97
WarCraft 2: Tidesof Darkness	Echtzeitstrategie	Blizzard	90	02/96
WarCraft 2 Expansion Disk(Z)	Echtzeitstrategie	Blizzard	86	07/96
X-COM 3: Apocalypse	Rundenstrategie	MicroProse	86	08/97
Gehobene Mittelklasse				
Airline Tycoon	Wirtschaftssimulation	Spellbound	71	10/98
AirlineTycoon: FirstClass(Z)	Wirtschaftssimulation	Spellbound	74	06/99
Civilization 2	Rundenstrategie	MicroProse	90	05/96
Civilization 2: Fantasy Worlds (Z)	Rundenstrategie	MicroProse	88	01/98
Conflicts in Civilization	Rundenstrategie	MicroProse	75	02/97
Conquest of the New World	Rundenstrategie	Interplay	82	07/96
Constructor	Aufbaustrategie	Studio 3	78	10/97
DarkReign	Echtzeitstrategie	Activision	85	11/97
Dark Reign Expansion Set (Z)	Echtzeitstrategie	Activision	85	05/98
Demonworld	Rundenstrategie	Ikarion	81	11/97
Der Industrie-Gigant	Aufbaustrategie	JoWood	77	08/97
Der Korsar	Wirtschaftssimulation	Microids	75	05/99
Die Fugger 2	Wirtschaftssimulation	Sunflowers	81	05/96
Dominion: Storm over GIFT 3	Echtzeitstrategie	ION Storm	81	08/98
Dynasty Generat	Rundenstrategie	SSI	83	11/98
Gangsters: Organisiertes Verbrechen	Wirtschaftssimulation	Hothouse Creations	77	01/99
Heroes of Might and Magic 2	Rundenstrategie	3DO Studios	78	01/97
Holiday Island	Aufbaustrategie	Sunflowers	80	12/96
Jagged Alliance 2: Deadly Games	Rundenstrategie	Sir-Tech	86	11/96
KKND	Echtzeitstrategie	MelbourneHouse	88	03/97
KKND 2: Krossfire	Echtzeitstrategie	MelbourneHouse	76	07/98
KKND Xtreme	Echtzeitstrategie	MelbourneHouse	78	03/98
Knights & Merchants	Aufbaustrategie	Joymania	78	10/98
Leviathan: The Tone Rebellion	Echtzeitstrategie	The Logic Factory	87	11/97
Lords Of Magic Special Edition	Rundenstrategie	Impressions	78	02/99
M.A.X. – Mechanized Assault & Exploration	Rundenstrategie	Interplay	89	01/97
Machines	3D-Echtzeitstrategie	Acclaim	77	05/99
Mana – Der Weg der schwarzen Macht	Rundenstrategie	Mythos Games	76	01/99
Masterof Orion 2	Rundenstrategie	Microprose	88	11/96
MechCommander	Echtzeitstrategie	FASA Interactive	79	08/98
Myth	3D-Echtzeitstrategie	Bungie Software	81	12/97
Myth 2: Soulblighter	3D-Echtzeitstrategie	Bungie Software	74	02/99
PanzerGeneral 2	Hexagonstrategie	SSI	84	03/96
Panzer General 3D	Hexagonstrategie	SSI	82	12/97
PizzaSyndicate	Wirtschaftssimulation	Software 2000	75	04/99
Pole Position CD-ROM	Wirtschaftssimulation	Ascaron	83	06/96
PremierManager99	Fußballmanager	Gremlin Interactive	77	06/99
Railroad Tycoon 2: The second Century (Z)	Aufbaustrategie	Take 2 Interactive	74	06/99
Rollercoaster Tycoon	Aufbaustrategie	Microprose	78	04/99
Saga	Echtzeitstrategie	Cryo Interactive	71	04/99
Sid Meier's Gettysburg	Echtzeitstrategie	Firaxis	76	12/97
SimCity 3000	Aufbaustrategie	Maxis	79	03/99
Skat3000	Kartenspiel	CreaTeamSoftware	74	04/99
Star Wars: Rebellion	Rundenstrategie	LucasArts	71	06/98
StreetWars	Aufbaustrategie	Studio 3	77	07/99
Swing	Denkspiel	Software 2000	75	10/97
Swing Plus	Denkspiel	Software 2000	75	09/99
TA: Kingdoms	Echtzeitstrategie	Cavedog	72	08/99
Theme Park	Aufbaustrategie	Bullfrog	85	09/94
Theme Hospital	Aufbaustrategie	Bullfrog	81	04/97
Total Annihilation: Core Offensive (Z)	3D-Echtzeitstrategie	Cavedog	71	06/98
TransportTycoon Deluxe	Aufbaustrategie	Microprose	75	01/96
Urban Assault	3D-Echtzeitstrategie	Terratools	84	10/98
Warzone 2100	3D-Echtzeitstrategie	Pumpkin Studios	82	05/99
Worms 2	Rundenstrategie	Team 17	77	12/97
Worms Armageddon	Rundenstrategie	Team 17	78	04/99
X-COM: Interceptor	Rundenstrategie	Microprose	72	07/98
You don't know Jack	Quizspiel	Take 2 Interactive	70	03/98
You don'tknowJack 2	Quizspiel	Take 2 Interactive	72	05/99
Z	Echtzeit-Taktik	Bitmap Brothers	91	08/96
Mittelklasse				
7th Legion	Echtzeitstrategie	MicroProse	61	11/97
Afterlife	Aufbaustrategie	LucasArts	68	09/96
Akte Europa	Echtzeitstrategie	Virtual X-Citement	76	11/97
American Dream	Wirtschaftssimulation	Sunflowers	62	02/97
Anstoß	Wirtschaftssimulation	Ascaron	91	02/94
Anstoß World CupEdition	Fußballmanager	Ascaron	87	08/94
Armor Command	3D-Echtzeitstrategie	BMW Interactive	71	05/98
ArmyMen	Action-Strategie	3DO Studios	65	07/98
Army Men 2	Action-Strategie	3DO Studios	64	07/99
Ascendancy	Rundenstrategie	The Logic Factory	92	10/95
Aulschwung Ost	Wirtschaftssimulation	Sunflowers	81	01/94
Axis&Allies	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	63	01/99
Battle Isle 3: Schatten des Imperiums	Hexagonstrategie	Blue Byte	90	10/95
Battleground: BullRun	Rundenstrategie	Empire	56	01/98
Beambender	Strategie	Verkosoft	58	01/98

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Beasts & Bumpkins	Aufbaustrategie	ElectronicArts	74	10/97
Blood andMagic	Denkspiel	Interplay	61	01/97
Boggle CD-ROM	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	65	01/98
Boong!?	Fußballmanager	Bletchley Group	80	09/96
Braveheart	3D-Echtzeittaktik	Red Lemon	61	09/99
Bundesliga 99 – Der Fußballmanager	Fußballmanager	EASports	67	12/98
Bundesliga Manager Hattrick	Fußballmanager	Software 2000	81	08/94
Caesar 2	Aufbaustrategie	Impressions	81	12/95
Capitalism	Wirtschattssimulation	Enlight Studios	86	12/95
Caribbean Desaster	Wirtschattssimulation	Ikarion	74	01/96
Castles of Dr. Brain 3	Denkspiel	Coktel Vision	68	01/96
Caveland	Wirtschaftssimulation	CDV	70	02/97
ChaosGate	Rundenstrategie	SSI	59	01/99
Chaos Overlords	Strategie	NewWorld Computing	61	07/96
Christoph Kolumbus	Wirtschattssimulation	Software 2000	73	04/94
Civil War Generals	Hexagonstrategie	Havas Interactive	59	10/96
Civil War Generals 2: Grant, Lee, Sherman	Hexagonstrategie	Havas Interactive	63	01/98
Claim to Power	Wirtschaftssimulation	Rainbow Arts	70	03/96
Close Combat: Die Brücke von Arnheim	Echtzeit-Taktik	Microsoft	79	01/98
Cluedo	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	56	02/99
Colony Wars 2492	Echtzeitstrategie	Black Legend Software	61	04/96
Combat Chess	Schach	Empire	80	01/98
Command & Conquer	Echtzeitstrategie	Westwood Studios	90	09/95
Conquerer	Strategie	Havas Interactive	80	01/96
Corp Wars	Hexagonstrategie	SierraStudios	59	08/98
Creatures	KünstlichesLeben	Cyberlife	86	12/96
Cyberjudas	Strategie	MeritStudios	71	04/96
Cybermercs	Echtzeitstrategie	Lomax	63	08/99
Dark Colony	Echtzeitstrategie	Acclaim	70	11/97
Dark Colony: Council Wars (Z)	Echtzeitstrategie	Acclaim	65	05/98
DasAmt	Wirtschaftssimulation	Greenwood	81	05/95
Deadline	Strategie	Psygnosis	62	07/96
Deadlock	Rundenstrategie	Accolade	71	12/96
Deadlock 2	Rundenstrategie	Accolade	60	07/98
DerPlaner 2	Wirtschaftssimulation	Greenwood Entertainm.	77	11/96
Der Planer 2 – Missionen (Z)	Wirtschattssimulation	Greenwood Entertainm.	77	02/97
Der Produzent	Wirtschaftssimulation	Games 4 Europe	62	07/96
Die große Schlacht in den Ardennen	Hexagonstrategie	Empire Interactive	63	04/96
Die große Schlacht um Gettysburg	Hexagonstrategie	Empire Interactive	64	07/96
Die große Schlacht um Waterloo	Hexagonstrategie	Empire Interactive	64	04/97
Die Siedler	Aufbaustrategie	Blue Byte	82	06/94
Dreamteam 97	Fußballmanager	BletchleyGroup	80	08/97
DSF Fußballmanager	Fußballmanager	Sierra Sports	71	04/97
DSF Fußballmanager 98	Fußballmanager	Sierra Sports	64	08/98
Dunkle Manöver	Rundenstrategie	Trinode	71	04/98
Earth 2140	Echtzeitstrategie	TopWare Interactive	69	07/97
Earth 2140 Mission Pack (Z)	Echtzeitstrategie	TopWareInteractive	69	10/97
Eastern Front	Hexagonstrategie	Empire	66	01/98
Elisabeth I.	Wirtschaftssimulation	Ascaron	79	08/96
Emergency	Echtzeitstrategie	TopWare	64	06/98
Enemy Nations	Echtzeitstrategie	Windward Studios	74	04/97
F1 Manager96	Wirtschaftssimulation	Software 2000	86	05/96
F1 Manager Professional	Wirtschaftssimulation	Software 2000	72	11/97
Fallen Haven	Rundenstrategie	Interactive Magic	67	04/97
Fantasy General	Hexagonstrategie	SSI	70	05/96
Fieldsof Fire	Echtzeitstrategie	Empire Interactive	53	10/98
FIFASoccer Manager	Fußballmanager	EASports	62	08/97
Final Liberation	Rundenstrategie	SSI	61	03/98
Fleet Command	Echtzeit-Taktik	Jane's Combat Sim	64	07/99
Flottenmanöver	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	74	02/97
Fragile Allegiance	Rundenstrategie	Gremlin Interactive	76	01/97
Gazillionaire Deluxe	Rundenstrategie	MageltanInt.	59	10/97
Gearheads	Denkspiel	PhilipsMedia	77	06/96
Gene Wars	Echtzeitstrategie	Bullfrog	70	10/96
Genetic Evolution	Echtzeitstrategie	EgmontInteractive	55	12/98
Global Domination	3D-Echtzeit-Taktik	Psygnosis	51	02/99
Grand PrixManager	Wirtschaftssimulation	Microprose	84	01/96
Grand Prix Manager 2	Wirtschaftssimulation	Microprose	71	02/97
Gruntz	Denkspiel	NBG	63	04/99
Gubble	Denkspiel	CDV	70	05/97
Hanse: Die Expedition	Wirtschaftssimulation	Ascaron	56	10/94
Harpoon Classic 97	Strategie	InteractiveMagic	65	02/97
Hattrick	Wirtschaftssimulation	Ikarion	91	07/95
Heroes of Might and Magic	Rundenstrategie	New World Computing	78	12/95
Herrscherder Meere	Wirtschaftssimulation	Attic	67	01/98
HistoryLine 1914-1918	Hexagonstrategie	Blue Byte	88	12/92
Imperialismus	Rundenstrategie	Mindscape	88	10/97
Imperialismus 2	Rundenstrategie	The Learning Company	70	05/99
Imperium Galactica	Rundenstrategie	GT Interactive	56	06/97
Jagged Alliance	Rundenstrategie	Sir-Tech	90	07/95
Karma	Denkspiel	Navigo	65	09/96
Landder Hoffnung	Aufbaustrategie	Innonics	60	07/99
Leisure Suit Larry's Casino	Glücksspiele	Sierra Studios	70	07/98
Lemmings for Windows 95	Denkspiel	Psygnosis	79	05/96
Lords of the Realm 2 Add-On (Z)	Rundenstrategie	Impressions	73	09/97
Lords of the Realm 2	Rundenstrategie	Impressions	71	01/97
M.A.X. 2	Rundenstrategie	Interplay	71	09/98
Mad TV 2	Wirtschaltssimulation	Greenwood Entertainm.	71	02/97
Mag!	Wirtschallssimulation	Greenwood Entertainm.	76	04/96
Magic: The Gathering	Kartenspiel	MicroProse	74	05/97
Magic: The Gathering – Battlemage	Kartenspiel	Acclaim	54	03/97
Magic: The Gathering – Duels of Planeswalkers	Kartenspiel	MicroProse	74	05/98
Mah Jongg	Denkspiel	Data Becker	62	02/99
MarbleDrop	Denkspiel	Maxis	62	06/97
Mayday	Echtzeitstrategie	Media Publishing	66	10/98
Metalizer	Rundenstrategie	Greenwood Entertainm.	61	06/98
Millennia	Strategie	Gametek	78	01/96
Missionforce: Cyberstorm	Hexagonstrategie	Havas Interactive	83	08/96
Monopoly	Brettspielumsetzung	Virgin Interactive	60	01/96
Monopoly WM-Edition	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	62	06/98
Netstorm: Islands at War	Echtzeitstrategie	Activision	82	01/98
North vs. South	Rundenstrategie	Interactive Magic	71	05/99
Othello	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	52	12/96
Outpost 2: Divided Destiny	Echtzeitstrategie	Sierra STudios	59	11/97
PanzerGeneral	Hexagonstrategie	SSI	85	02/95
Pax Imperia: Die Sternenkolonie	Rundenstrategie	Heliotrope	74	01/98
Pazifik Admiral	Rundenstrategie	Mindscape	76	10/97
Perry Rhodan: Operation Eastside	Rundenstrategie	Spellbound Software	67	03/98
Piraten: Käptn's Quest	Strategie	Discovery Channel	61	05/98
Pizza Connection	Wirtschaftssimulation	Software 2000	81	09/94
PlayerManager	Fußballmanager	Anco	56	07/99
PremierManager 97	Fußballmanager	Gremlin Interactive	76	08/97
Professor TIMs verrückte Werkstatt	Denkspiel	SierraStudios	70	01/96
Puzz-3D – Notre Dame de Paris	Denkspiel	Hasbro Interactive	76	01/98
RailroadTycoon 2	Aufbaustrategie	Poptop Software	69	12/98
ran Trainer 2	Fußballmanager	Greenwood Entertainm.	79	02/96
Risiko	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	73	02/97
Rising Lands: Die Herrschaft der Clans	Aufbaustrategie	Microids	57	03/98
Rival Realms	Echtzeitstrategie	LinkArts	74	02/99
Riverworld	Aufbaustrategie	Cryo	61	12/98
RoboRumble	3D-Echtzeit-Taktik	TopWare	70	08/98
Schlachten der Weltgeschichte	Rundenstrategie	Talonsoft	64	08/97
Scotland Yard	Brettspielumsetzung	RavensburgerInteract	58	01/99
Shanghai Dynasty	Denkspiel	Activision	67	03/98
SimCity 2000	Aufbaustrategie	Maxis	93	03/94
SimTower	Aufbaustrategie	Maxis	79	07/95
Skullcaps	Echtzeitstrategie	Ubi Soft	63	03/99
Space Bucks	Rundenstrategie	Sierra Studios	72	04/96
Space Marines	Hexagonstrategie	Software 2000	81	01/96
Spellcross	Brettspielumsetzung	SCI	52	12/98
Splitterwelten	Denkspiel	Magellan	57	05/97
Sports TV: Boxing	Wirtschaftssimulation	Silverstyle	62	11/98
StarCommand	Rundenstrategie	GT Interactive	64	06/97
StarGeneral	Hexagonstrategie	SSI	66	03/97
Star Trek: Birth of the Federation	Rundenstrategie	MicroProse	52	07/99
Stars!	Rundenstrategie	Empire Interactive	71	04/97
Steel Panthers 2: Modern Battles	Hexagonstrategie	SSI	61	03/97
Steel Panthers 3	Hexagonstrategie	SSI	58	01/98
Stratego	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	60	01/99



Star Wars Rebellion

Luke & Trug

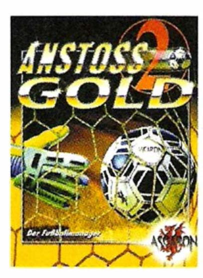


Beim *Star-Wars*-Feedback in PC Games 5/99 wurde es zu einem der schlechtesten LucasArts-Spiele gekürt. Doch das komplexe Rundenstrategiespiel ist nicht ganz so mies wie sein Ruf, sieht man mal von den hochnotpeinlichen Weltraumkampfszenen mit Krümel-Sternenzerstörern ab. Auf Seiten der Allianz oder des Imperiums kämpfen Sie um die Vorherrschaft auf einer Übersichtskarte des *Krieg-der-Sterne*-Universums und jagen dort Prominente wie Luke Skywalker oder Darth Vader von einem Planeten zum anderen. Spielzug für Spielzug produzieren Sie Sturmtruppen, TIE-Fighter und sogar Todessterne, bauen Raumhäfen und Minen und treiben die Forschung voran. Hinter der prunklosen Grafik und einer unnötig umständlichen Steuerung steckt ein einarbeitungsintensives Spiel. Wenn Sie Spaß an Weltraum-Strategiespielen à la *Master of Orion 2* haben und sich gleichzeitig zu den *Star Wars*-Fans zählen, werden Sie für rund 50 Mark anständig bedient.

Preis-Leistungs-Verhältnis: Befriedigend

Anstoss 2 Gold

Der Tabellenführer



Für Fußballfans ist die Welt wieder in Ordnung: Die Bundesliga-Saison hat soeben begonnen, *FIFA 2000* kündigt sich an, und *Anstoss 3* steht kurz vor der Fertigstellung. *Anstoss 2*, der extrem erfolgreiche Vorgänger des Ascaron-Fußballmanagers, hat nichts von seiner Popularität eingebüßt. Noch immer trainieren und managen Zigtausende ihre Bundesliga-Teams, bauen Stadien aus, verhandeln mit Sponsoren und Superstars, buchen Trainingslager, verhökern Fanartikel, bestimmen Aufstellung und Taktik und verfolgen die Partien in spannenden 3D-Einblendungen. *Anstoss 2 Gold* enthält auch die Zusatz-CD *Verlängerung*, die eine Reihe von Verbesserungen bietet und sinnvolle Funktionen ergänzt. Für *Anstoss 2 Gold* müssen Sie ab sofort nicht mehr als etwa 40,- Mark bezahlen.

Preis-Leistungs-Verhältnis: Sehr gut

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Teamchef	Fußballmanager	MicroProse	70	03/96
TinyTrails	Denkspiel	VirtualX-Citement	70	07/98
Total Annihilation: Battle Tactics	3D-Echtzeitstrategie	Cavedog	76	09/98
Trivial Pursuit	Brettspielumsetzung	Virgin	63	02/96
Twisted Mind	Denkspiel	Modern Games	71	05/99
Ubik	Echtzeit-Taktik	Cryo	77	04/98
Vermeer – Die Kunst zu erben	Wirtschaftssimulation	Ascaron	78	05/97
Virtual Corporation	Strategie	Microforum	53	07/96
Warbreeds	Echtzeitstrategie	RedOrb	64	04/98
WarCraft: Orcs & Humans	Echtzeitstrategie	Blizzard	85	02/95
Wargames	3D-Echtzeitstrategie	MGM Interactive	69	09/98
Warhammer: Dark Omen	3D-Echtzeittaktik	Electronic Arts	73	04/98
Warhammer 40 K: Rites of War	Rundenstrategie	SSI	55	09/99
Warlords 3: Reignof Heroes	Rundenstrategie	SSG	74	09/97
Warwind	Echtzeitstrategie	Mindscape	78	12/96
Warwind 2	Echtzeitstrategie	Mindscape	68	02/98
WesternFront	Hexagonstrategie	Talonsoft	52	02/99
WetAttack	Wirtschaftssimulation	CDV	52	08/99
Wetten dass?	Denkspiel	SyslhemaVerlag	68	01/97
Worms	Rundenstrategie	Team 17	84	02/96
Worms:Reinforcements	Rundenstrategie	Team 17	87	06/96
X-COm: Terror from the Deep	Rundenstrategie	Microprose	87	05/95
Z Expansion Set(Z)	Echtzeit-Taktik	Bitmap Brothers	77	01/98
Zeppelin	Wirtschaftssimulation	Ikarion	78	03/94
Unterklasse				
101st Airborne	Rundenstrategie	Empire Interactive	32	01/99
Aquarium	Aquariumsimulation	The Learning Company	35	07/99
Biing!!	Wirtschaftssimulation	Magic Bytes	87	06/95
Buccaneer	3D-Echtzeit-Taktik	SSI	42	01/98
Chartbuster	Wirtschaftssimulation	Blackstar Multimedia	36	10/98
Club Manager 97/98	Fußballmanager	Attic	48	10/97
ConquestEarth	Echtzeitstrategie	Eidos	48	12/97
Das3. Millenium	Wirtschaftssimulation	CryoInteractive	37	02/98
Deo Gratias	Rundenstrategie	Cryo Interactive	41	04/99
Der Planer	Wirtschaftssimulation	Greenwood Entertainm.	71	03/94
DerPlanerGold	Wirtschaftssimulation	Greenwood Entertainm.	45	08/98
Der Reeder	Wirtschaftssimulation	Software 2000	69	07/95
Die total verrückte Rallye	Brettspiel-Umsetzung	BlueByte	74	06/95
Dime City	Wirtschaftssimulation	Starbyte	77	12/95
Eishockey Manager	Wirtschaftssimulation	Software 2000	79	08/93
Eques	Quizspiel	Innonics	19	12/98
Fighting Steel	Strategie	SSI	49	08/99
Final Demand	Echtzeitstrategie	United Software	17	09/99
Flamingo Tours	Wirtschaftssimulation	Software 2000	55	06/95
Hesperian Wars	Echtzeitstrategie	VirtuaiX-Citement	27	02/99
Hugo: Zaubereiche	Denkspiel	NBG	18	06/98
MadNews	Wirtschaftssimulation	Ikarion	84	04/94
Malkari	Rundenstrategie	Interactivo Magic	31	06/99
Manhattan	Aufbaustrategie	Lemon Labs	41	01/99
MasterMind	Denkspiel	HasbroInteractive	22	06/98
Menof War	Strategie	TopWare Interactive	31	06/98
Mission Super I.Q.	Denkspiel	CAPS	12	02/96
MovingPuzzle	Denkspiel	Ravensburger Interact.	49	01/98
NetSkat	Kartenspiel	CDV	40	03/98
Oldtimer	Wirtschaftssimulation	Max Design	85	03/95
Operational ArtofWar	Hexagonstrategie	Talonsoft	48	09/98
Police Quest – SWAT 2	Echtzeit-Taktik	HavasInteractive	48	09/98
Quirks	Denkspiel	MicroProse	59	01/96
SevenYearsWar	Echtzeitstrategie	CDV	48	04/98
Sim Farm	Aufbaustrategie	Maxis	74	01/94
Soldiers at War	Rundenstrategie	SSI	42	06/98
Tennis Manager	Wirtschaftssimulation	Blackstar Multimedia	22	06/98
Titanic	Strategie	USM	29	12/98
Tribal Rage	Echtzeitstrategie	Talonsoft	27	09/98
Wall Street Trader 98 - Börsenfieber	Wirtschaftssimulation	Virgin	20	07/98
War Diary	Echtzeitstrategie	CDV	22	04/97
Waterworld	Echtzeitstrategie	Interplay	32	10/97
Willi LemkesFußbali Manager	Fußballmanager	Virgin Interactive	32	02/96
WinzerDeluxe	Wirtschaftssimulation	Starbyte	47	03/97
Zeus	Rundenstrategie	Blackstar Multimedia	18	10/98

SIMULATION

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Oberklasse				
Comanche 3	Hubschrauber-Action	NovaLogic	92	05/97
Comanche Gold	Hubschrauber-Action	NovaLogic	92	07/98
M1 TankPiatoon 2	Panzersimulation	MicroProse	84	05/98
MiG Alley	Flugsimulation	Rowan	80	09/99
Red Baron 2	Flugsimulation	Dynamix	86	02/98
Total AirWar	Flugsimulation	Digital ImageDesign	87	11/98
Gehobene Mittelklasse				
Armored Fist 2	Panzersimulation	NovaLogic	85	12/97
Combat Flight Simulator	Flugsimulation	Microsoft	70	12/98
Das Hexagon Kartell	U-Boot-Simulation	Ascaron	91	01/97
EF 2000 Tactcom	Flugsimulation	DigitalImage Design	84	02/97
European AirWar	Flugsimulation	MicroProse	70	01/99
Falcon 4.0	Flugsimulation	MicroProse	77	03/99
F-16 Aggressor	Flugsimulation	Virgin Interactive	70	05/99
F-16 Multirole Fighter	Flugsimulation	NovaLogic	72	11/98
F-22 Air Dominance Fighter	Flugsimulation	Digital Image Design	87	01/98
F-22 Lightning 3	Flugsimulation	NovaLogic	78	09/99
F-22 Raptor	Flugsimulation	NovaLogic	86	02/98
F-22 Red Sea Operations (Z)	Flugsimulation	Digital image Design	72	08/98
FlightSimulator98	Zivile Flugsimulation	Microsoft	72	12/97
Fly!	Zivile Flugsimulation	Terminal Reality/g.od.	70	09/99
Flying CorpsGold	Flugsimulation	Rowan	85	01/98
Jane's F-15	Flugsimulation	Jane's Combat Sim	82	06/98
Joint Strike Fighter	Flugsimulation	EidosInteractive	86	11/97
Longbow 2	Hubschraubersimulation	Jane's Combat Sim	79	01/98
MiG-29 Fulcrum	Flugsimulation	Novalogic	72	11/98
Sabre Ace – Konflikt über Korea	Flugsimulation	Virgin Interactive	72	01/98
Tom Clancy SSN	U-Boot-Simulation	Virgin Interactive	81	05/97
Mittelklasse				
Advanced Tactical Fighters	Flugsimulation	Jane's Combat Sim	84	06/96
AH-64D Longbow	Hubschraubersimulation	Jane's Combat Sim	84	07/96
AHx-1	Hubschraubersimulation	GT Interactive	72	12/97
AirWarrior 2	Flugsimulation	Interactive Magic	81	05/97
Apache Havoc	Hubschraubersimulation	Razorworks	65	02/99
Comanche: Operation White Lightning	Action-Flugsimulation	Novalogic	92	02/93
Command – Aces of the Deep	U-Boot-Simulation	Dynamix	85	01/96
F/A-18 Hornet 3.0	Flugsimulation	Empire Interactive	72	10/97
F-16 Fighting Falcon	Flugsimulation	Digital Integration	72	10/97
F-22: Lightning 2	Flugsimulation	NovaLogic	70	12/96
FastAttack	U-Boot-Simulation	Dynamix	82	05/96
Flashpoint Korea (Z)	Hubschraubersimulation	Jane's Combat Sim	84	01/97
FlightUnlimited	zivile Flugsimulation	Looking Glass	88	07/95
FlightUnlimited 2	Zivile Flugsimulation	Looking Glass	66	03/98
Flying Corps	Flugsimulation	Rowan	82	03/97
Hind	Hubschraubersimulation	Digital Integration	80	09/96
iF/A-18 E	Flugsimulation	Interactive Magic	62	11/98
IsraeliAir Force	Flugsimulation	ElectronicArts	68	11/98
Jetfighter 3	Flugsimulation	Mission Studios	76	02/97
Panzer Commander	Panzersimulation	SSI	69	07/98
Silent Hunter Commander Edition	U-Boot-Simulation	SSI	79	01/98
SimCopter	Hubschraubersimulation	Maxis	71	02/97
TeamApache	Hubschraubersimulation	Simis	73	09/98
TFX: EF2000	Flugsimulation	Digital ImageDesign	88	01/96
Top Gun: Fireat Will!	Flugsimulation	MicroProse	85	04/96
Top Gun: Hornet's Nest	Flugsimulation	MicroProse	62	03/99
US Navy Fighters 97	Flugsimulation	Jane's Combat Sim	70	01/97
WWII Fighters	Flugsimulation	Jane's Combat Sim	66	02/99
Unterklasse				
688(I) Hunter Killer	U-Boot-Simulation	ElectronicArts	60	09/97
A-10 Cuba!	Flugsimulation	Activison	28	02/97
Apollo 18	Mondlandesimulation	Project 2	9	11/98
Fighter Squadron	Flugsimulation	Activision	55	04/99
iM1A2 Abrams	Panzersimulation	Interactive Magic	32	06/97
Luftwaffe Commander	Flugsimulation	SSI	41	05/99
ProPilot	ZivileFlugsimulation	Dynamix	58	09/98
Pro Pilot99	Zivile Flugsimulation	Dynamix	52	02/99
StarTrek: Starship Creator	Raumschiff-Baukasten	Simon & Schuster Interact.	27	05/99
Stealthreaper 2020	Flugsimulation	GT interactive	52	04/98
SU-27 Flanker 2.0	Flugsimulation	SSI	38	07/96

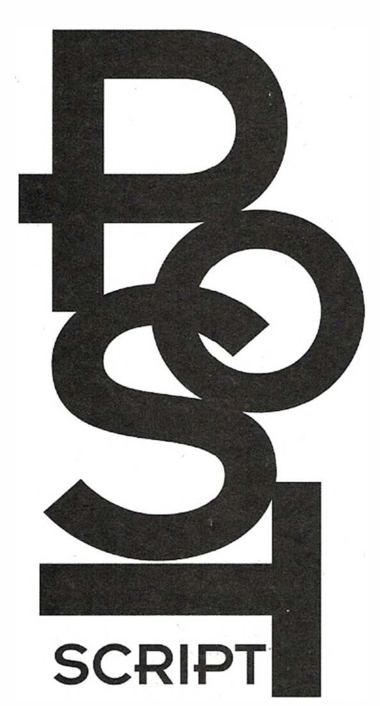
HARDWARE

Die Referenzprodukte auf einen Blick

Der Spielehardware-Markt auf einen Blick. Mit unseren Referenz-Produkten können Sie dem geplanten Einkaufsbummel gelassen entgegensehen. Jeder Anwärter auf die Käufergunst wird in den jeweiligen Hardware-Kategorien nach seiner Gesamtbewertung sortiert. Ausgezeichnete werden durch einen Award hervorgehoben. Durch den Zahn der Zeit abgewertete Testkandidaten sind durch Sternchen gekennzeichnet. Die Preisangaben entsprechen den Empfehlungen des Herstellers.

Hersteller	Produkt	Ausgabe	Info-Telefon	Preis ca.	Wertung
17-Zoll-Monitore					
Eizo	FlexScan F57	4/99	02153-733400	DM 1.150,-	Award,87%
ViewSonic	PT775	4/99	0800-1717430	DM 1.100,-	82%
miroDISPLAYS	miroD1795 F	4/99	01805-228144	DM 800,-	81%
Elsa	Ecomo Office	4/99	0241-6065112	DM 1.290,-	78%
Samsung	SyncMaster 710s	4/99	0180-5121213	DM 900,-	74%
19-Zoll-Monitore					
Samsung	SyncMaster 900p	4/99	0180-5121213	DM 1400,-	Award, 82%
Iiyama	VisionMaster450	3/98	089-90005033	DM 900,-	Award, 81%
Eizo	FlexScan 67	3/98	02153-733400	DM 1700,-	81%
Taxan	Ergovision 975	4/99	0201-7990400	DM 1200,-	77%
Wortmann Terra	Magic 1996 F	4/99	05744-944144	DM 980,-	72%
Soundkarten					
Creative Labs	Sound BlasterLive! Value	1/99	089-9579081	DM 149,-	Award, 91%
TerraTec	XLerate Pro	9/99	02157-81790	DM 179,-	84%
VideoLogic	Sonic Vortex2	9/99	06103-934714	DM 159,-	84%
Diamond	Monster Sound MX300	1/99	08151-266330	DM 149,-	83%
TerraTec	SoundSystem DMX	9/99	02157-81790	DM 279,-	80%
Guillemot	Maxi Sound 64 Dynamic 3D	1/98	0211-338000	DM 189,-	Award, 79%
CreativeLabs	Sound Blaster PCI128	2/99	089-9579081	DM 129,-	78%
Yamaha	WaveForce 192XG	2/99	04101-303-0	DM 169,-	73%
2D-/3D-Grafikkarten (Kombi)					
Asus	AGP V-3800 Ultra Deluxe	9/99	02102-499712	DM 520,-	Award, 91%
Diamond	Viper V770 Ultra	7/99	08151-266330	DM459,-	Award, 90%
3dfx	Voodoo3 3500 TV	10/99	0180-5177617	DM 599,-	Award, 90%
Guillemot	Maxi Gamer Xentor 32	8/99	0211-338000	DM 499,-	89%
Creative Labs	3D Blaster Riva TNT2 Ultra	8/99	089-9579081	DM 449,-	89%
Matrox	Millennium G400 MAX	9/99	089-614474-0	DM 599,-	89%
3dfx	Voodoo3 3000	6/99	0180-5177617	DM 379,-	88%
Matrox	Millennium G400 32 MB	8/99	089-614474-0	DM 499,-	87%
Elsa	Erazor III	6/99	0241-6065112	DM 399,-	87%
Guillemot	Maxi Gamer Xentor	7/99	0211-338000	DM 280,-	83%
3dfx	Voodoo3 2000	8/99	0180-5177617	DM 259,-	82%
ATI	Rage Fury 32MB TV-Out	6/99	089-66515-0	DM 449,-	80%
Diamond	ViperV550	11/98	08151-266330	DM 249,-	Award, 79%
Elsa	Erazor II	2/99	0241-6065112	DM 269,-	78%
Creative Labs	Graphics Blaster TNT	11/98	089-9579081	DM 239,-	77%
Diamond	MonsterFusion	2/99	08151-266330	DM 199,-	Award, 76%
Diamond	Stealth III S540	7/99	08151-266330	DM 249,-	73%
Joysticks ohne Force Feedback					
Microsoft	PrecisionPro	2/98	0180-5251199	DM 119,-	Award, 88%
Saitek	Cyborg 3D Stick	11/98	089-54612710	DM 149,-	Award, 86%
ACT Labs	Eaglemax	4/98	0541-122065	DM 89,-	Award, 81%
Thrustmaster	TopGun Platinum	3/99	02732-791845	DM 89,-	80%
Thrustmasler	X-Fighter	4/98	02732-791845	DM 69,-	79%
CH Products	F-16 Fighterstick	4/98	0541-122065	DM 199,-	79%
Guillemot	Jet Leader 3D	6/98	0211-338000	DM69,-	75%
Logitech	WingMan Interceptor	8/99	069-92032165	DM 129,-	74%
Endor Fanatec	F-22 Twister	8/99	01805-326283	DM70,-	73%
Joysticks mit Force Feedback					
Microsoft	SW Force FeedbackPro	11/97	0180-5251199	DM 229,-	Award, 86%
Logitech	WingMan Force	1/99	069-92032165	DM 199,-	Award, 86%
Gamepads					
Microsoft	SW Freestyle Pro	10/98	0180-5251199	DM 115,-	Award, 82%
Logitech	WingMan Gamepad Extreme	10/99	069-92032165	DM99,-	80%
Gravis	GamePad Pro	2/98	0541-122065	DM 49,-	Award,80%
Microsoft	SWGamepad	2/98	0180-5251199	DM69,-	78%
Creative Labs	GamePad Cobra	8/99	089-9579081	DM 40,-	77%
Saitek	Cyborg 3D Pad	8/99	089-54612710	DM99,-	76%
Logitech	WingMan Gamepad	8/99	069-92032165	DM 69,-	75%
Thrustmaster	Rage3D	2/98	02732-791845	DM 49,-	74%
Gravis	Xterminator	8/98	0541-122065	DM 99,-	74%
Saitek	X6-33M	3/99	089-54612710	DM 49.-	72%
InterAct	3D ProgramPad	2/98	04287-1251-13	DM 59,-	71%
Lenkradsysteme ohne Force Feedback					
Thrustmaster	Formula 1	2/98	02732-791845	DM 229,-	Award, 85%
Zye	RacingSimulator	2/98	0541-122065	DM 349,-	82%
Thrustmaster	FormulaSuper Sport	8/99	02732-791845	DM 179,-	81%
Saitek	R4 Racing Wheel	8/99	089-54612710	DM 179,-	76%
Thrustmaster	FormulaSprint	8/99	02732-791845	DM 149,-	74%
Endor Fanatec	Le Mans	3/98	01805-326283	DM 159,-	74%
Endor Fanatec	Monte Carlo	8/99	01805-326283	DM 99,-	71%
Lenkradsysteme mit Force Feedback					
Microsoft	SWFF Wheel	12/98	0180-5251199	DM 329,-	Award, 89%
Thrustmaster	Formula Force GT	2/99	02732-791845	DM 399,-	Award, 88%
Saitek	R4 Force Wheel	12/98	089-54612710	DM 279,-	87%
Logitech	WingMan Formula Force	2/99	069-92032165	DM 299,-	83%
InterAct	V4 Racing Wheel	3/99	04287-125113	DM 279,-	76%





Die Geister, die ich rief, werde ich offensichtlich nie wieder los. Widerwillig, aber auf Euren ausdrücklichen Wunsch gibt es auch diesmal wieder eine Folge meiner Haushaltstips. Ärgerlich sind immer wieder verlorene Knöpfe. Nicht annähen: Verletzungsgefahr, Zeitverschwendung und uncool! Gelegentlich wird sich eine Frau finden, die sich bereit erklärt (ebenso hilflos wie niedlich gucken nicht vergessen), die Dinger wieder anzunähen. Leider trifft man diese Art Frau heute nicht mehr allzu oft. Mann kann seine Knöpfe auch prima mit einer Heftklammer antackern. Als lästig werden auch Küchenschaben angesehen, die in Haushalten, welche nach meinen Regeln geführt werden, schon gelegentlich anzutreffen sind. Aber warum die Panik? Küchenschaben beißen nicht, stinken nicht, gehen nicht an die Biervorräte, beschädigen den PC nicht und loggen sich auch nicht nächtelang und kostenintensiv ins Internet ein. So rücksichtsvoll ist nicht jeder Gast! Die alten Ägypter verehrten übrigens die Küchenschabe als Sonnengott. Oder war es der Skarabäus? Egal. Wer einen Käfer mag, hat auch eine Vorliebe für alle anderen Krabbler. Darum: Nichts gegen Küchenschaben unternehmen – es hilft eh nichts. Faustregel: Etwas Nettes kommt nicht in die Wohnung. Es wird eh zu Bruch gehen oder – sofern lebendig – Aufmerksamkeit und wertvolle Zeit haben wollen. Sollte sich dieses „Etwas" als wuschelig sowie mit hoher Stimme und nettem Äußerem ausgestattet entpuppen, siehe Leserbrief „Hilferuf" in dieser Ausgabe. Weitere praktische Haushaltstips auf Anfrage.

Rainer Rosshirt

GEWALT

Liebe PC-Games-Redaktion !!!
Ich hab' schon bei Eurem Feedback zu Gewaltspielen mitgemacht, und jetzt will ich mal meine Meinung dazu äußern. Ich persönlich halte die Indizierung und die Arbeit der BPjS für eine riesengroße Schweinerei, und ich find' das so zum Kotzen. Hier wird nämlich gerade Zensur betrieben, und das in einem demokratischen Staat. Sicherlich ist es nicht okay, wenn die Programmierer aus einem 3D-Shooter (Beispiel id Software) eine Blutorgie machen. Aber da muß halt jeder für sich entscheiden, ob er das Spiel spielen will oder nicht. Und wenn hier kleine Kinder solche Gewaltorgien in die Hände bekommen, sind meiner Meinung nach die Eltern dran schuld. Wenn diese 2.000, 3.000 oder 4.000 Mark in einen PC investieren können, müssen sie auch kontrollieren können, welche Spiele das Kind auf seiner Platte hat. Man kann doch nicht so mit den Kindern umgehen, sie einfach vor den Compi setzen und meinen, das ersetzt die Erziehung. Das geht ja wirklich nicht! Mir ist auch bewußt, daß das mit dem Älterwerden der Kinder schwieriger bzw. unmöglich wird. Doch in diesem Alter sind diese dann in der Lage, Realität und Fiktion zu unterscheiden. In Deutschland existiert auch die Pressefreiheit, wieso gibt es so etwas nicht für Computerspiele? Die USK reicht doch, weil die BPjS eh nix bewirkt. Indizierte Spiele bekommen die Kleinen dann von Freunden oder sonstwem. Und Erwachsene fühlen sich kontrolliert. Aber auch die USK hat offensichtlich nicht das nötige Fachwissen, hier eine Altersbegrenzung auszusprechen. Ein Beispiel ist *Sam & Max – Hit The Road*, von der USK ab 16 eingestuft – was soll man davon halten? Und wenn die Presse (und die BPjS) indizierte Spiele bzw. Spiele mit hohem Gewaltanteil für Massaker wie in Litteleton verantwortlich machen, kann ich nur darüber lachen. Da sind die Amis doch selbst schuld, wenn die Waffenhändler Waffen an junge Kinder verkaufen, da muß man ansetzen, nicht beim PC. In Polen, wo meine Eltern herkommen und ich manchmal hinfahre, gibt es sowas wie die USK, aber keine Indizierungen (die *Die Hard*-Trilogie gibts dort bei einer Zeitschrift als Zugabe, ist aber hierzulande indiziert). Und hört man von Massakern an polnischen Schulen???? Als Schlußwort: Indizierungen sind in meinen Augen eine Unverschämtheit, da Zensur zu nichts führt. Hier müssen Eltern mehr auf die Kinder achten – was sie spielen und kaufen. Wenn die USK das nötige Hintergrundwissen hätte, wäre sie eine gute Einkaufsberatung für Eltern. Ich bin für eine Auflösung der BPjS.
Mit freundlichen Grüßen:

Michael Szwed

Unser Feedback hat wirklich sehr viel Staub aufgewirbelt. Immer noch kommen täglich einige Mails zu diesem Thema. Offensichtlich haben wir da wirklich in das berühmte Wespennest gestochen. Unter diesen Umständen wäre ich auch bereit, in der nächsten Ausgabe der Leserbriefe dieses Thema nochmalig aufzugreifen und ihm gegebenenfalls mehr Platz zu widmen, falls Interesse daran besteht. Das werde ich ja an Eurer Reaktion sehen. Was mich jedoch immer wieder wundert, ist der Trend, Indizierung und Zensur in einen Topf zu werfen, was faktisch jedoch vollkommen falsch ist. Der Besitz eines indizierten Spieles ist nicht strafbar, wenn man den volljährigen Besitzer annimmt. Und niemand wird ihn am Erwerb eines solchen Produktes hindern. Das ist allerdings nur die Theorie – die Praxis sieht leider anders aus. Tatsächlich ist es schwer, sich über ein indiziertes Spiel zu informieren, und man braucht auch noch einen Händler, der bereit ist, das Objekt der Begierde zu bestellen. Was vielen von Euch jedoch noch mehr Magenschmerzen bereitet, ist die Tatsache, daß man auch als Erwachsener oft gar nicht erfährt, daß es sich bei dem eben erworbenen Spiel um eine „eingedeutschte" Version (Roboter statt Soldaten, lila Blut und ähnliche Dinge) handelt.

AUFRUF

Sehr geehrte Damen und Herren,
seit langem beschäftigt mich schon die Idee einer „Enzyklopädie der Computerspiele" im Stil von „Microsoft Encarta" mit Artikeln über eine größtmögliche Anzahl von Spielen für Heimcomputersysteme, Firmen & Designerporträits sowie Genreentwicklungen, Veränderungen im Spielemarkt etc. Vom Arbeitsaufwand her gesehen ist diese Idee eigentlich utopisch, weil der Spielemarkt in den letzten zwanzig Jahren zu einem Dschungel geworden ist, den zu kartographieren ein Ding der Unmöglichkeit ist; zumindest für eine einzelne Person oder eine einzelne Personengruppe. Wenn nun aber viele Personen an einem solchen Projekt mitarbeiten und jeder einen oder mehrere Artikel über ein (oder mehrere) Spiel(e), eine Firma oder einen Designer schreibt, welcher(s) ihn besonders begeistert, beeinflußt, enttäuscht, inspiriert etc. hat, würde schnell eine beträchtliche Anzahl an Artikeln zusammenkommen, diese Informationen müßten nur noch organisiert und verwaltet werden, und schon wäre man dem Ziel eines Kompendiums ein Stück näher. Um dieses Ziel zu erreichen, fordere ich alle Interessierten auf, sich bei mir zu melden. Besonders gesucht werden natürlich Spieler mit langjähriger Erfahrung, die sich auch schon mit älteren Titeln beschäftigt haben und Artikel zu solchen Spielen schreiben könnten, aufgefordert sind jedoch auch alle anderen. Wäre es möglich, diesen Aufruf in naher Zukunft auf Ihren Leserbriefseiten abzudrucken? Ich wäre Ihnen sehr dankbar.
Mit freundlichen Grüßen:

Florian von Bloh, Stuttgart

Nichts ist so alt wie die Neuigkeit von vorhin. Persönlich sehe ich keinen Sinn darin, Facts von Spielen zu sammeln, die kein Aas mehr interessieren. Und in dieser Branche bezeichnet man einen Zeitraum von sechs Monaten als graue Vorzeit. Aber da ich ein viel zu weiches Herz (Herz – nicht Hirn!) habe, drucke ich Deinen Aufruf ab und bin auch bereit, eingehende Mails und Briefe an Dich weiterzuleiten.

PANIK

Hallo Rainer!
Ist das Internet noch sicher? Man hört in letzter Zeit immer häufiger von Hacking-Programmen, mit denen man ohne viel Aufwand in einen anderen Computer eindringen kann. Man benötigt nur die IP-Adresse des anderen und kann sofort loslegen, dessen Daten, Paßwörter, Personalien usw. auszuspionieren. Vor allem für Unternehmen ist dies gefährlich, da es schließlich der Wirtschaftsspionage gleichkommt. Gibt es überhaupt einen Schutz gegen solche Terroristen – irgendeine Stelle, an die man sich wenden kann? Und kann man recht-



HOTLINES

Firma	Internet	Telefon	Zeiten
Acclaim	www.acclaim.de	089-32 94 06 00	Mo, Mi, Do 14^{00}-19^{00}
Activision	www.activision.de	01805-22 51 55	Mo-So 16^{00}-18^{00} (nicht an Feiertagen)
Art Department	www.artdepartment.de	0234-9 32 05 50	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
Ascaron	www.ascaron.de	05241-96 66 90	Mo-Fr 14^{00}-17^{00}
Attic	www.attic.de	07431-5 43 05	Mo-Fr 10^{00}-12^{00}, 13^{00}-18^{00}
Blue Byte	www.bluebyte.de	0208-4 50 29 29	Mo-Do 15^{00}-19^{00}, Fr 15^{30}-19^{30}
Cendant Software	www.cendantsoft.de	06103-99 40 40	Mo-Fr 9^{00}-19^{00}
Cryo	www.cryo-interactive.com	05241-95 35 39	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}, Sa, So 14^{00}-16^{00}
Disney Interactive	www.disney.de	069-66 56 85 55	Mo-Fr 11^{00}-19^{00}, So 14^{00}-19^{00}
Egmont Interactive	www.egmont.de	01805-25 83 83	Mo-Do 18^{00}-20^{00}
Eidos Interactive	www.eidos.de	01805-22 31 24	Mo-Fr 11^{00}-13^{00}, 14^{00}-18^{00}
Electronic Arts	www.ea.com	0190-57 23 33 (1)	24 Stunden am Tag
Empire	www.kochmedia.com	089-8 57 9 51 38	9^{00}- 13^{00} Uhr
Greenwood	www.greenwood.de	0234-9 64 50 50	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
GT Interactive	www.gtinteractive.com	01805-25 43 91	Mo-So 15^{00}-20^{00}
Hasbro	www.hasbro.com	01805-20 21 50	Mo-So 15^{00}-20^{00}
Ikarion	www.ikarion.de	0241-4 70 15 20	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
Infogrames	www.infogrames.de	0190-51 05 50 (1)	Mo-Fr 11^{00}-19^{00}
Innonics	www.innonics.de	0511-33 61 37 90	Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
Interactive Magic	www.imagicgames.de	01805-22 11 26	Mo-Fr 17^{00}-20^{00}, Sa, So 14^{00}-17^{00}
Konami	www.konami.com	069-95 08 12 88	Mo-Fr 14^{00}-18^{00}
Magic Bytes	www.magic-bytes.de	05241-95 33 33	Mo-Fr 14^{00}-19^{00}
Mattel	www.mattelmedia.com	069-95 30 73 80	Mo-Fr 9^{00}- 21^{00}
Max Design		0043-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
MicroProse	www.microprose.de	01805-25 25 65	Mo-Fr 14^{00}-17^{00}
Microsoft	www.microsoft.com/germany/support	0180-5 67 22 55	Mo-Fr 8^{00}-18^{00}
Mindscape	www.mindscape.com	0208-99 24 114	Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
Navigo	www.navigo.de	089-32 47 31 51	Mo-Fr 13^{00}-18^{00}
NEO	www.neo.at	0043-16 07 40 80	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
Psygnosis	www.psygnosis.com	01805-21 44 33	Mo-Fr 15^{00}-20^{00}
Ravensburger	www.ravensburger.de	0751-86 19 44	Mo-Do 16^{00}-19^{00}
Sega	www.sega.de	040-2 27 09 61	Mo-Fr 10^{00}-18^{00}
Software 2000	www.software2000.de	0190-57 20 00	Mo-Do 14^{00}-19^{00}, Fr 10^{00}-14^{00}
Sunflowers	www.sunflowers.de	0190-51 05 50 (1)	Mo-Fr 11^{00}- 19^{00}
Take 2	www.take2.de	0180-5 30 45 25	Mo-Fr 10^{00}- 17^{00}
THQ	www.thq.de	02131-96 51 11	Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
TLC Tewi	www.learningco.com	089-14 827 1 13	Mo-Fr 10^{00}- 17^{00}
TopWare	www.topware.de	0621-48 28 66 33	Mo-Fr 14^{00}-18^{00}
Ubi Soft	www.ubisoft.de	0211-3 38 00 30	werktags 9^{00}-16^{00}
Virgin	www.virgininteractive.de	040-89703333	Mo-Do 15^{00}-20^{00}

Diese Hotlines können Ihnen bei Problemen weiterhelfen. Sind Sie auf der Suche nach einem Patch, so können Sie sich auch direkt im Internet umsehen. Dort findet man meistens recht schnell das gewünschte File.

(1) **Anfallende Gebühren:** DM 1,20 pro Minute

INSERENTEN

Inserent	Seite
Acclaim	195
Addcom	97
Adori	55
Alternate	8, 9
Amphora Datentechnik	24
BMS Modern Games	163
Brinkmann Niemeyer	25
CALL & Play	167
Camel Filters	79
COMPUTEC MEDIA	42, 75, 113, 145, 150, 151, 174, 175, 179, 187, 205, 207, 249
Computer Profis	22, 23
Creative Labs	65
Cryo	99
Dell	15
Deut. Sparkassenorganisation	13
Deutsche Postbank	51
Deutsche Telekom	146, 147
Dt. Volks- u. Raiffeisenbanken	260
Eidos	63
Electronic Arts	141, 197, 201, 203
Game it	123
GT Interactive	259
Hasbro Interactive	149
Havas	157, 165
heart-line	20, 21
Ikarion	66, 67
InfoGenie	85
Infogrames	104, 105, 255
Interact	81
Intermedia	201
Joysoft	199
Lever Faberge	17
Media Markt	19
MicroProse	33
MTV	251
MVG	253
Nastrovje Potsdam	76, 77
NovaLogic	73
Okay Soft	135
Oneview	95
Philip Morris	11
Pioneer	249
R & M Buchclub	61
Sennheiser	183
Swatch	2
Swing!	169
Take 2	59, 126, 127, 132, 133, 160, 161, 181
THQ	38, 39, 40, 41, 85, 87, 89, 91, 93, 190, 191, 209
TLC	49
T-Mobil	125
TopWare	83
Universal Pictures Germany	135
Virgin	26, 27
Wial	145

liche Schritte gegen solche Hacker einleiten (falls man erfährt, wer dahintersteckt)? Ich glaube, es sollten mehr Leserbriefe in diese Richtung gehen, um die Leute aufzuklären.
Mit freundlichen Grüßen:

Gerd Oberlechner

Ein guter Hacker kann über die IP-Adresse eines unschuldigen Surfers dessen Monitorfrequenz dahingehend beeinflussen, daß der Herzrhythmus des Users bis hin zum Stillstand manipuliert wird. Zusätzlich wird er die Kreditkarte des Opfers löschen und ihn auf die Fahndungsliste von Interpol setzen. Aber nun mal ernsthaft: Klar sollte man auch die Gefahren des Internet sehen. Aber gegen Angriffe von bösen, kleinen Buben kann man sich mit einer Portion Erfahrung recht effektiv schützen. Ein begabter Hacker kann grundsätzlich alles herausfinden, aber gerade der dürfte mit seinem Können etwas Besseres vorhaben, als die IPs irgendwelcher Privatleute zu erspähen. Wer jedoch leichtsinnig mit seinen Daten, Paßwörtern etc. umgeht, braucht sich auch nicht über Übergriffe zu wundern. Mit der nötigen Vorsicht ist das Internet genauso sicher wie ein Gang durch das Frankfurter Bahnhofsviertel, der in der Regel auch unbeschadet überstanden wird. Eine Stelle, an die Du Dich jederzeit wenden kannst, falls sich jemand widerrechtlich an Deinem (geistigen) Eigentum „bedient", existiert freilich: Diese grün verkleideten Jungs und Mädels haben eine Filiale in jeder größeren Ortschaft. Allerdings mußt Du schon Glück haben, um an einen Polizeibeamten zu geraten, der wirklich versteht, was „IP-Adresse" oder „ICQ" eigentlich bedeutet.

HILFERUF

Hallo Rainer!
Du hattest angemerkt, daß Du weitere Vorschläge hättest, den „normalen" Spieltrieb in jedem von uns durch deine praktischen Haushaltstips zu befriedigen. Da hätte ich nämlich eine kleine Herausforderung für Dich: Sie ist 1,67m groß, 32 Jahre alt und nennt sich Ehefrau!!! Mit Deinem Nashorn-Tip kommt man da nicht weiter, das führt lediglich zu Diskussionen, ob man noch ganz sauber im Kopf ist, und ob das jetzt vom ständigen Vor-dem-Computer-hocken kommt. Und „wenn das so weitergeht..." etc! Wie bringt man diese Frau jetzt dazu, daß man in Ruhe seiner zweitliebsten Beschäftigung nachgehen kann, ohne gleich eine der oben genannten Diskussionen auszulösen, die – wie gesagt – wenig zweckdienlich sind, da sie genau die gegenteilige Wirkung haben. Denn hast Du schon mal versucht, einen neuen *Half-Life*-Level zu spielen, während die Frau hinter Dir steht und Dich ständig dazu auffordert, sie anzuschauen, wenn sie mit Dir redet?! Ganz davon abgesehen – wie rechtfertigt man die neuesten Hardware-Anschaffungen? Da ist man ganz begeistert vom EAX-Surround-Sound, und sie sagt nur: „Na toll! Heißt das, daß Du nicht mehr die Kopfhörer benutzen kannst? Muß ich das jetzt etwa immer mitanhören?" Oder man schwebt im siebten 3D-Himmel wegen der neuen TNT2 Ultra und wird nur gefragt: „Wo ist da jetzt der Unterschied? Ich sehe nichts, außer daß Du jetzt 400 Mark weniger hast!" Ich blicke Deinen hoffentlich Erlösung bringenden Tips entgegen (denn ich denke, wenn ich sie einsperre, muß ich sie auch noch füttern).
In sehnsüchtiger Erwartung:

Carsten

Da sprichst Du ein Problem an, dessen Lösung zu den schwersten zählt. Eines vorweg: Wegsperren (bei oberflächlicher Betrachtung ein verlockender Gedanke) bringt nichts, weil Du so noch mehr Geschrei hast (es sei denn, Du baust eine schalldichte Zelle) – und noch dazu das Klima Eurer Beziehung leiden könnte. Zudem wirst Du in diesem Fall zumindest für die Fütterung die Zelle öffnen müssen, was ich Dir dann nicht ohne Schutzkleidung, Handschuhe, Helm, Schutzbrille und Ohrenschützer empfehlen würde. Sie einfach nicht beachten, in der Hoffnung daß sie von selbst bald aufhört, wird Dich zu der Erkenntnis führen, daß es fliegende Untertassen wirklich gibt – sogar von Rosenthal! Wenn sie Dich anschreit, hilft es auch nichts, den Krankenwagen zu rufen und sie wegbringen zu lassen. Auch die heimliche Beseitigung einer Ehefrau zieht juristische Probleme nach sich. Die Mordkommission ist bei Aufklärung von Verbrechen in der Ehe besonders findig, da die meisten Kriminalbeamten auch verheiratet und somit bestens über die Motive

SO ERREICHEN SIE UNS

Anschrift der Redaktion
COMPUTEC MEDIA, PC Games
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
E-Mail: redaktion@pcgames.de
Fax: 0911/2872-200

Anschrift des Abo-Service:
Abo-Betreuung Nürnberg
COMPUTEC MEDIA
Postfach 90 02 01
90493 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
0911/2872-150
Service-Fax:
0911/2872-250
Abo-Telefon:
0180/5959506
Abo-Fax:
0180/5959513
Abo-E-Mail:
computec.abo@dsb.net

VORSTAND

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne

REDAKTION

Chefredakteur:
Thomas Borovskis (V.i.S.d.P.)
Stellvertreterin des Chefredakteurs:
Petra Maueröder
Berater der Chefredaktion:
Oliver Menne
Redaktion Deutschland:
Jürgen Melzer, Peter Kusenberg, Rainer Rosshirt, Andreas Sauerland, Harald Wagner
Redaktion USA:
Florian Stangl
Redaktion Hardware:
Thilo Bayer (Leitung), Bernd Holtmann
Redaktion Cover-CD-ROM:
Jürgen Melzer
Redaktion Tips & Tricks:
Florian Weidhase (Leitung), Peter Gunn, Uwe Schmidt, Thorsten Seiffert, Andrea von der Ohe, Stefan Weiß, Lars Geiger
Redaktionsassistenz:
Marcus Esposito
Freie Mitarbeiter:
Derek dela Fuente (England), Andreas Lober
Lektorat:
Michael Ploog, Margit Koch
Bildredaktion:
Albert Kraus
Layout:
Alexandra Böhm, Petra Dittrich-Hübner, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Christian Harnoth, Sabine Klier, Albert Kraus, Christina Sachse, Hans Strobel, Gisela Tröger
Titelgestaltung:
Gisela Tröger

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GMBH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefon: +49 - 911 - 28 72 - 143
Fax: +49 - 911 - 28 72 - 241
E-Mail: carudolph@computec.de
Web: http://www.computec.de
Es gelten die Media-Daten Nr. 12 vom 1.11.98
Anzeigenberatung **(-Telefon)**
Wolfgang Menne (-144)
Jens Klüver (-348)
Online-Werbeflächen
Susanne Szameitat (-142)
Anzeigendisposition
Andreas Klopfer (-140)
Anzeigenassistenz
Ina Schubert (-346)
Anzeigenmarketing
Monika Fleenor (-345)
Assistenz der Anzeigenleitung
Claudia Rudolph (-143)
Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.)
Thorsten Szameitat (-141)

VERLAG

COMPUTEC MEDIA
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Verlagsleiter:
Roland Bollendorf
Produktionsleitung:
Martin Closmann
Werbeleitung:
Martin Reimann, Sandra Wendorf, Hans Fauth, Jeannette Haag
Vertrieb:
Gong Verlag GmbH
Vertriebsleitung:
Klaus-Peter Ritter
Abonnement:
PC Games kostet im Abonnement mit CD-ROM DM 114,- (Ausland DM 138,-)
Zusätzlich mit Vollversion DM 204,-
Abonnement Österreich:
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-0, FAX: -5277
E-Mail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD ÖS 900,-
PC Games Plus ÖS 1.435,-
Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg
ISSN/Pressepost:
PC Games wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:

	PC Games CD	*Plus*	*Magazin*
ISSN	0957-7810	1432-248x	0946-6304
VKZ	J12782	B41783	B83361

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 2. Quartal 1999 284.951 Exemplare

informiert sind. Du könntest ihr natürlich vorflunkern, daß Du den ganzen Kram für Deine berufliche Weiterbildung brauchst und daß, was da vielleicht so nach Spiel aussieht, eigentlich ein Austesten Deiner hardwaretechnischen Kompetenz ist, was leider nur bei besonders blonden Exemplaren Deines Problems funktioniert. Nach meiner Erfahrung ist die teuerste Methode in diesem Fall die beste! Ich rate zu der guten, alten Bestechung. Bring Ihr dieses komische, bunte Zeug mit, das man in Blumenläden erhält, mach Ihr ein Kompliment über ihre Frisur und hör Dir eine halbe Stunde lang ihre Wehwehchen an. Das sollte Dir eigentlich mindestens 90 Minuten ungestörtes Spiel einbringen – etwas mehr, wenn in dieser Zeit ihre Lieblingssendung läuft (der schlaue Ehemann legt hier Wert auf geschicktes Timing!). Solltest Du noch mehr Zeit herausschinden wollen, animiere sie zu einem gemeinschaftlichen Einkaufsbummel. Nein – nicht in Computerläden, sondern in Läden ihrer Wahl. Zeige Dich dabei betont einsichtig, geduldig und wenn, Du kannst, freundlich. Danach wird sie Dir mindestens so lange ungestörte Zeit am Computer zugestehen, wie Deine glühende Kreditkarte zum Abkühlen braucht, was geraume Zeit dauern kann. Wenn Du jetzt aber erwartest, daß ich Dir auch noch erkläre, wie Du bei Ihr Verständnis für Dein Hobby erzeugen kannst, muß ich Dich leider enttäuschen: Zaubern kann ich auch nicht. Ich freue mich jetzt schon auf die begeisterten Zuschriften von Frauenverbänden, die diese Zeilen wahrscheinlich provozieren werden.

MASKOTTCHEN

Moin,
also, ich bin ganz klar gegen die Aktion mit dem Maskottchen, dann könnt ihr Euch Eure Glaubwürdigkeit in den – ZENSIERT – schieben, und es wirkt so wie in der – ZENSIERT –, die eher ein Image als Illustrierte denn als Fachmagazin hat. Und genau so ein Fachmagazin ist die PC Games, und dafür mag ich sie. Gelaber bekomme ich auch bei anderen Zeitungen, richtig fundierte Berichte nur bei Euch.
Du darfst mich gerne drucken oder beschenken (Zweites wäre mir lieber) – Adresse auf Anfrage. So denn, ciao:

Maverick

Ehe ich zum Äußersten greife (igitt!) und Dich drucke, drucke ich doch lieber Deinen Brief ab. Da außer Dir noch 24 andere kein Maskottchen wollen, ist diese Idee hiermit gestoben.

MASKOTTCHEN II

Hallo Rainer,
Ich möchte als langjähriger PC-Games-Leser meine Meinung zu Saras Leserbrief äußern. Ich finde die Idee einfach klasse, und würde sie bei mir und sicher auch bei vielen anderen Lesern und Leserinnen auf Zustimmung stoßen. Außerdem ist der Einfall schon selbst mal ein Vorstellungsgespräch wert. Falls Ihr Sara dann einstellen würdet, was ich sehr hoffe, sollte das passende Outfit nicht fehlen. Zu guter Letzt möcht ich noch einen Vorschlag an die Redaktion loswerden: Wie wäre es, statt PC-Spiele, Hardware etc. auch mal eine Tour durch die ganze Redaktion zu verlosen.
Viele Grüße:

Tobias aus Stuttgart

Da außer Dir noch 24 andere ein Maskottchen wollen, werde ich mir diesen Vorschlag noch einmal überlegen. Habt Ihr was gemerkt? Genau – ich bin genauso weit wie vorher. Warum macht Ihr mir nicht mein Leben einfacher und sprecht Euch mit Euren Wünschen ab? Die Sache mit dem passenden Outfit gibt mir aber noch zu denken. Wie sollte das aussehen? Nichts mit Puschelschwanz und Hasenohren!



Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Games
Leserbriefe
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.



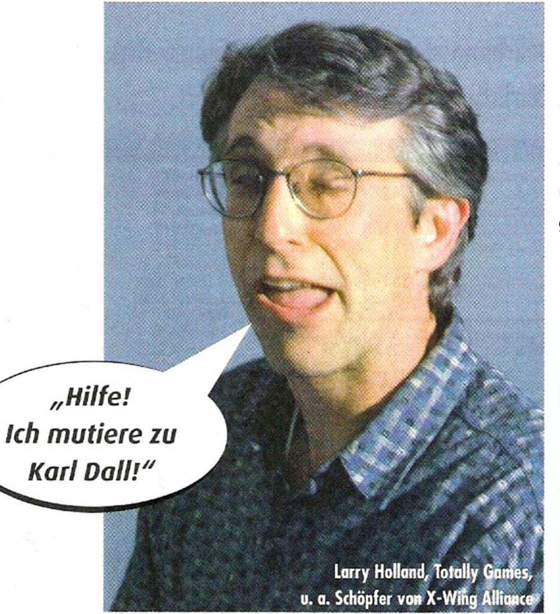
Terminkalender

Jeden Monat bei PC Games: die aktuelle Releaseliste mit den offiziellen Veröffentlichungsdaten der größten Spiele-Hits. Wer sich genauer informieren möchte, findet in den angegebenen Ausgaben ausführliche Preview-Berichte.

Titel	Kurzbeschreibung	Vertrieb	Entwickler	Previews in Ausgabe	Termin
1937: Spirit of Speed	Rennsimulation	MicroProse	MicroProse		Oktober 99
Age of Empires 2	Echtzeitstrategie	Microsoft	Ensemble Studios	8/98 9/98 5/99	November 99
Age of Wonders	Strategie	Take 2	Epic MegaGames	6/99	November 99
Anstoss 3	Wirtschaftssimulation	Infogrames	Ascaron	7/99 8/99	November 99
Autobahn Raser 2	Rennspiel	Koch Media	Davilex	9/99	Oktober 99
Battlezone 2	Action-Strategie	Activision	Activision		Oktober 99
Black & White	Echtzeitstrategie	Electronic Arts	Lionhead	8/98 11/98 2/99	1. Quartal 2000
Blade	Action-Adventure	n. n. b.	Rebel Act	9/99	1. Quartal 2000
Bundesliga 2000 – Der Fußball Manager	Fußballmanager	Electronic Arts	EA Sports		Oktober 99
Civilization 2: Test of Time	Strategie	Hasbro Interactive	MicroProse		September 99
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	Echtzeitstrategie	Electronic Arts	Westwood Studios	12/98 3/99 7/99	September 99
Commandos 2	Echtzeitstrategie	Eidos Interactive	Pyro Studios		2. Quartal 2000
Daikatana	3D-Action	Eidos Interactive	ION Storm	7/98 4/99	September 99
Dark Project: Der Meisterdieb 2	Action-Adventure	Eidos Interactive	Looking Glass	7/99	1. Quartal 2000
Dark Reign 2	Echtzeitstrategie	Activision	Activision	7/99	Dezember 99
Darkstone	Rollenspiel	Electronic Arts	Delphine	9/98	September 99
Death Valley	Echtzeittaktik	Blackstar Multimedia	Spellbound Software	7/99	1. Quartal 2000
Deep Fighter	Action-Adventure	Ubi Soft	Ubi Soft		1. Quartal 2000
Der Clou 2	Strategie	THQ	Neo		November 99
Der Verkehrsgigant	Aufbaustrategie	Infogrames	Jo Wood	6/99	November 99
Diablo 2	Action-Rollenspiel	Havas Interactive	Blizzard	8/99	4. Quartal 99
Drakan: Order of the Flame	Action-Adventure	GT Interactive	Psygnosis		September 99
Driver	Rennspiel	GT Interactive	Reflections	10/98 3/99	Oktober 99
Earth 2150	3D-Echtzeitstrategie	TopWare Interactive	TopWare Interactive	11/98 6/99	September 99
Enemy Engaged: Comanche Hokum	Flugsimulation	Empire Interactive	Empire Interactive		4. Quartal 99
FIFA 2000	Fußball-Simulation	Electronic Arts	EA Sports	7/99	4. Quartal 99
Final Fantasy 8	Rollenspiel	Electronic Arts	Squaresoft	7/99 8/99	4. Quartal 99
Flight Unlimited 3	Flugsimulation	Eidos Interactive	Looking Glass		Oktober 99
Force Commander	Echtzeitstrategie	THQ	LucasArts	6/98 8/99	Oktober 99
Freelancer	Weltraum-Action	Microsoft	Digital Anvil		4. Quartal 99
Freespace 2	Weltraum-Action	Virgin/Interplay	Interplay		Oktober 99
Gangsters – Mission Disk	Management-Simulation	Eidos Interactive	HotHouse		November 99
Giants	3D-Action	Virgin/Interplay	Interplay	8/98 4/99	November 99
Gorky 17	Rollenspiel	TopWare Interactive	TopWare Interactive	9/99	Dezember 99
GP 500	Motorrad-Simulation	Hasbro Interactive	MicroProse		Oktober 99
Grand Prix 3	Formel-1-Simulation	Hasbro Interactive	MicroProse		4. Quartal 99
Grand Prix World	Wirtschaftssimulation	Hasbro Interactive	MicroProse		3. Quartal 99
GTA 2	Action	Take 2	DMA Design	8/99	Oktober 99
Half-Life 2	3D-Action	Havas Interactive	Valve	7/99	4. Quartal 99
Half-Life: Opposing Force	3D-Action	Havas Interactive	Valve	7/99	3. Quartal 99
Hidden & Dangerous	Action-Strategie	Take 2	Take 2	8/99	Juli 99
Homeworld	3D-Echtzeitstrategie	Havas Interactive	Havas Interactive	8/99	4. Quartal 99
Indiana Jones und der Turm von Babel	Adventure	THQ	LucasArts	8/99	August 99
Interstate ´82	Action-Rennspiel	Activision	Activision		September 99
Klingon Academy	Weltraum-Action	Virgin/Interplay	Interplay		Oktober 99
Legacy of Kain: Soul Reaver	Action-Adventure	Eidos Interactive	Crystal Dynamics	6/99	August 99
LMK	Rollenspiel	Infogrames	Attic	8/98	4. Quartal 99
Max Payne	3D-Action	Take 2	Remedy Entertainment	8/98 11/98	April 2000
Messiah	3D-Action	Virgin/Interplay	Shiny Entertainment	7/98	Dezember 99
Metal Fatigue	Echtzeitstrategie	GT Interactive	Psygnosis	12/98 4/99	Februar 2000
Microsoft International Fußball 2000	Fußballsimulation	Microsoft	Rage	9/99	Oktober 99
Might & Magic VII (dt.)	Rollenspiel	Ubi Soft	3DO Studios		September 99
Motor Racing	Rennsimulation	Empire Interactive	Empire Interactive		4. Quartal 99
NBA 2000	Basketball-Simulation	Electronic Arts	EA Sports	7/99	4. Quartal 99
NHL 2000	Eishockey-Simulation	Electronic Arts	EA Sports	7/99	September 99
No Fear Downhill Mountain Biking	Mountainbike-Rennspiel	Codemasters	Codemasters	7/99	4. Quartal 99
Nocturne	Action-Adventure	Take 2	Take 2	1/99	Oktober 99
Omikron	Action-Adventure	Eidos Interactive	Eidos Interactive		Oktober 99
Pharao	Aufbaustrategie	Havas Interactive	Impressions	7/99 9/99	Oktober 99
Planescape: Torment	Rollenspiel	Virgin/Interplay	Interplay	11/98 9/99	Dezember 99
Prince of Persia 3D	Action-Adventure	Red Orb	TLC	8/99 9/99	Oktober 99
Pro Pinball – Fantastic Journey	Flipper-Simulation	Empire Interactive	Empire Interactive		4. Quartal 99
Quake 3 Arena	3D-Action	Activision	Activision		September 99
Rally Championship 99	Rennspiel	Ubi Soft	Ubi Soft	6/99	September 99
Rayman 2	Jump&Run	Ubi Soft	Ubi Soft		3. Quartal 99
Revenant	Rollenspiel	Eidos Interactive	Eidos Interactive		September 99
Re-Volt	Rennspiel	Acclaim	Acclaim	8/99	September 99
Rogue Spear	Action-Strategie	Take 2	Take 2		September 99
Saboteur	Action-Adventure	Eidos Interactive	Eidos Interactive		Oktober 99
Septerra Core	Rollenspiel	TopWare Interactive	TopWare Interactive		November 99
Seven Kingdoms II	Strategie	Ubi Soft	Interactive Magic		September 99
Shadow Company	Echtzeitstrategie	Ubi Soft	Interactive Magic	11/98	September 99
Shadow Man	Action-Adventure	Acclaim	Acclaim	12/98 7/99 8/99 9/99	September 99
Spec Ops 2	Action-Strategie	Take 2	Take 2		Dezember 99
Spirit of Speed	Rennsimulation	Hasbro Interactive	MicroProse		4. Quartal 99
Star Trek Armada	Echtzeitstrategie	Activision	Activision		1. Quartal 2000
Star Trek Insurrection	3D-Action	Activision	Activision		November 99
Star Trek Voyager – Elite Guard	3D-Action	Activision	Activision	7/99 9/99	Dezember 99
Star Trek: New Worlds	Strategie	Virgin/Interplay	Interplay		Dezember 99
Star Trek: Starfleet Command	Strategie	Virgin/Interplay	Interplay		September 99
Superbikes 2	Sportsimulation	Electronic Arts	EA Sports	7/99	Oktober 99
System Shock 2	Rollenspiel	Electronic Arts	Looking Glass		September 99
TA: Kingdoms: Expansion Pack	Echtzeitstrategie	GT Interactive	Cavedog		November 99
TechnoMage	Action-Rollenspiel	Infogrames	Sunflowers		November 99
The REAL Neverending Story	Adventure	n. n. b.	Discreet Monsters	9/99	2. Quartal 2000
The Sims	Aufbaustrategie	Electronic Arts	Maxis	7/99	Oktober 99
Tomb Raider 4	Action-Adventure	Eidos Interactive	Core Design	9/99	Dezember 99
Tonic Touble	Jump&Run	Ubi Soft	Ubi Soft	6/99	Oktober 99
TrickStyle	Rennspiel	Acclaim	Acclaim		Oktober 99
Ultima 9: Ascension	Rollenspiel	Electronic Arts	Origin	4/98 6/98 3/99	November 99
Unreal Tournament	3D-Action	GT Interactive	Legend	3/99	September 99
Unter schwarzer Flagge	Strategie	Eidos Interactive	HotHouse	7/99	September 99
Urban Chaos	Action-Adventure	Eidos Interactive	Eidos Interactive	2/99	September 99
Vampire	Rollenspiel	Activision	Activision	4/99 7/99	Dezember 99
Wheel of Time	Action-Adventure	GT Interactive	Legend	7/99	Oktober 99
X-COM Alliance	3D-Action	Hasbro Interactive	MicroProse		4. Quartal 99



Schnappschuß des Monats

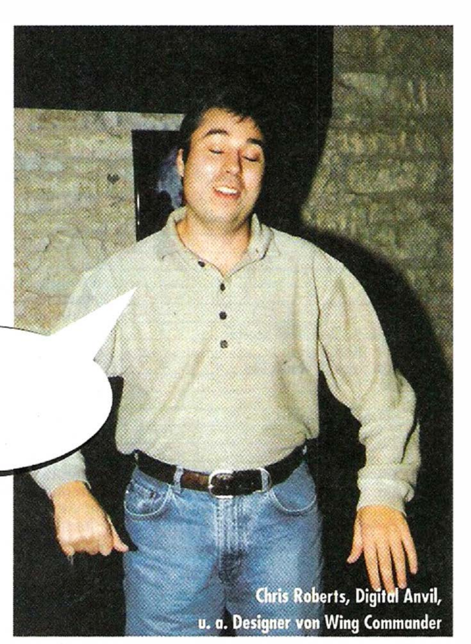


Larry Holland, Totally Games, u. a. Schöpfer von X-Wing Alliance

Wie in jeder Ausgabe suchen wir eine witzige Sprechblase für den Schnappschuß des Monats. Der Gewinner im September ist **Matthias Herz aus Lauchhammer-Nord**. Seine Einsendung paßt nach Meinung der Redaktion am besten zu der Grimasse von Larry Holland. Wenn Sie für unseren neuen Schnappschuß ebenfalls eine gute Idee haben und ein Paket mit vier aktuellen Spielen gewinnen möchten, so schreiben Sie Ihren Vorschlag für das rechte Bild auf eine Postkarte und senden diese an:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Games
Stichwort:
Schnappschuss
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Oder senden Sie uns eine E-Mail an
schnappschuss@pcgames.de

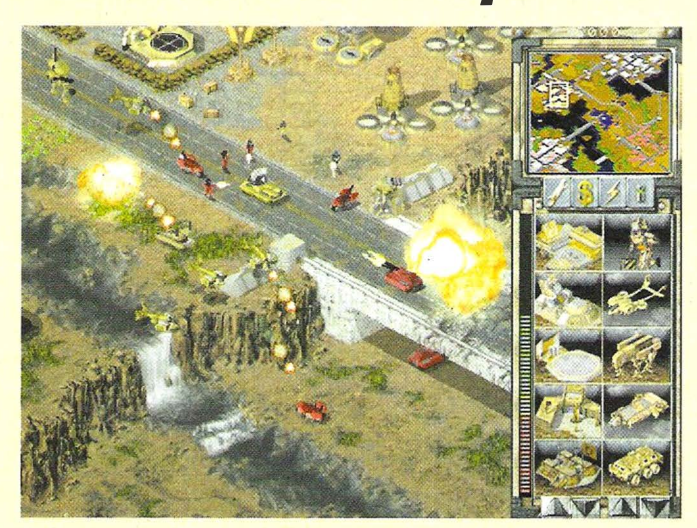
Einsendeschluß:
20. September 1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.


Chris Roberts, Digital Anvil, u. a. Designer von Wing Commander

Vorschau

Die PC Games 11/99 erscheint am 6. Oktober '99

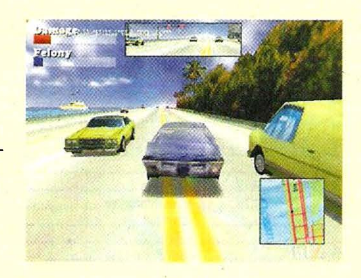
Command & Conquer 3



Nachdem monatelang Finsternis herrschte, steht die Tiberiumsonne endlich am Himmel und befriedigt allerorts Strategiesehnsüchte. Mit den Singleplayer-Kampagnen der Westwood-Perle konnten wir uns in dieser Ausgabe bereits gründlich auseinandersetzen. Doch damit beschließen wir das Kapitel nicht: Ab jetzt steht die Sezierung sämtlicher Mehrspieler-Karten an. Im nächsten Heft werden Sie detailliert erfahren, ob sich auf den gesondert entworfenen Terrains auch verwöhnte Profis richtig wohlfühlen können.

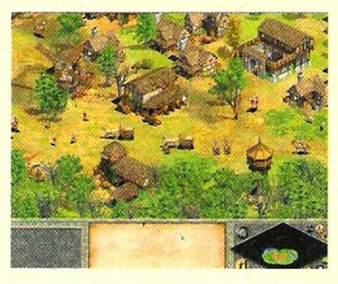
Driver

Unsere Exklusiv-Demo hat es vor kurzem unter Beweis gestellt: *Driver* wird mit rasanten Verfolgungsjagden, pfeilschnellen 3D-Grafiken und herausfordernden Missionen aufwarten. Was der Titel darüber hinaus noch taugt, lesen Sie nächstes Mal.



Age of Empires 2

Er naht, er naht: Der zweite Teil zum Vorjahreshit aus der Spiele-Produktion von Billyboy Gates rückt unseren Redaktionsgefilden immer näher. Wird die fertige Version den Erwartungen gerecht, die die Beta geschürt hat?



TIPS & TRICKS

So hochkarätig wie unser diesmaliger Testteil werden im nächsten Heft die Lösungen ausfallen: Neben dem zweiten Teil des *Shadowman*-Wegweisers durch dunkle Dimensionen erwarten Sie Tips für den Umgang mit Walküre Rynn in *Drakan* sowie detaillierte Hilfen zu *Command & Conquer 3*. Gespannt?



MS International Soccer 2000

Gefahr für die Spiele von EA Sports? Kurz nach Redaktionsschluß trudelte Microsofts *FIFA*-Konkurrenz in testfähiger Form bei uns ein. Unglückliches Timing, denn um einen standesgemäßen Test für dieses hervorragende Spiel zu organisieren, mußten wir diesen in die kommende Ausgabe verschieben. Was lange währt, wird dann aber gut.

